http://www.oldgamesitalia.net/

Rivista + CD L. 9.900

SPECIALE: IL NATALE SECONDO I GAME DESIGNER

DICEMBRE

PC ZETA

Computer & Videogiochi

ANTEPRIME

PLANESCAPE TORMENT
OPPOSING FORCE
DEATHRACE 2000
BLACK&WHITE
COMBAT MISSION

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Lara torna alle origini

SPECIALE

BUNGIE SOFTWARE
DYNAMIC MULTIMEDIA

Anno 5 • Numero 12 •DICEMBRE 1999 • L. 9.900

TONY TOUGHT • NOCTURNE • TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION • SEGA RALLY 2
FREESPACE 2 • GABRIEL KNIGHT 3 • PANZER ELITE • FLIGHT SIMULATOR 2000
REVENANT • SPIRIT OF SPEED 1937 • CODENAME EAGLE • SPACE INVADERS
DYLAN DOG • HORROR LUNA PARK • NBA LIVE
RMORED FIST 3 • SPACE CLASH • ATZEC • THE W

ISSN 1128-5559

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Guido Biscione Associati

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PER CHI VENDEREBBE L'ANIMA AL CALCIO.

Per chi vuole il gioco più completo mai apparso sulla faccia dei computer: 1.000 squadre mondiali, allenamenti specifici, costruzione personalizzata degli stadi, tutto il campionato italiano di serie A, B e C. E oggi, con un nuovo motore 3D più veloce ed efficace e un database ancora più completo. Convertitevi a PC Calcio 2000: l'estasi è garantita.

PC CALCIO 2000

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

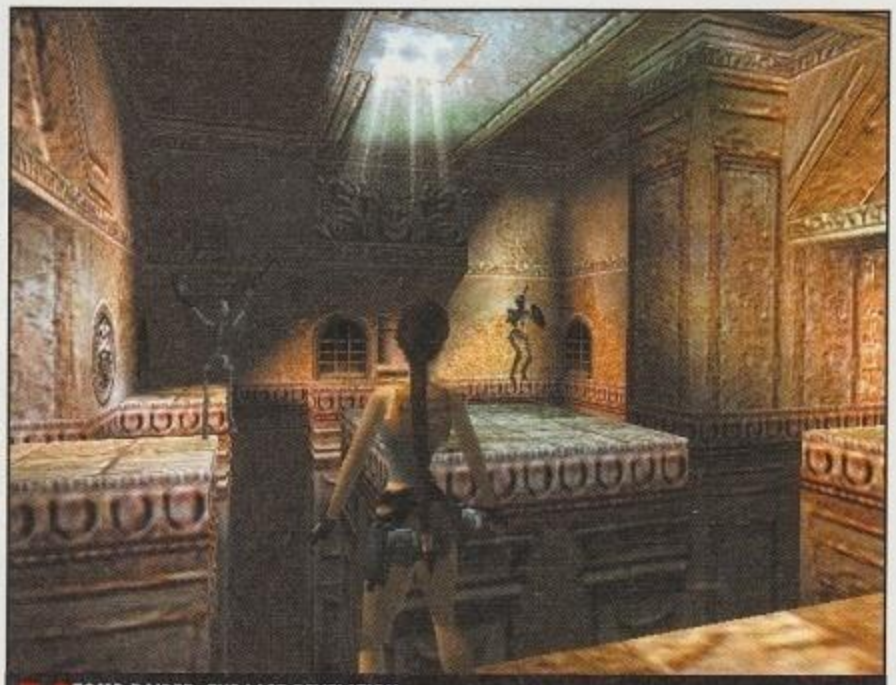
http://www.oldgamesitalia.net/

NEL CD

Nel Cd allegato alla rivista, oltre ai demo dei giochi del momento troverete una marea di utilities e di patch per i vostri giochi e per il vostro computer. Oltre a numerosi aggiornamenti per i programmi che avete installati sul vostro hard disk.

NON PERDERE I DEMO DI...

AGE OF WONDERS
ARMORED FIST 3
GTA 2
NBA LIVE 2000
SHADOWMAN
TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
TRICKSTYLE
TYCHOON FRINGE



54 TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

72 REVENANT

90 RALLY CHAMPIONSHIP

PC ZETA Computer & Videogiochi

SOMMARIO

RUBRICHE

5 EDITORIALE
6 PCZETA MAIL
Secondo appuntamento con la Gizmo's Mail.
15 MONDO BIT
Tutte le novità dal mondo dei videogiochi, e altro…
32 OPINIONI
Pensieri sparsi dei nsotri esperti.
106 HARDWARE
Le novità sull'hardware PC e l'immancabile appuntamento con la Tecno Mail.
116 NEL CD
Cosa contiene il CD in omaggio con la rivista questo mese?
126 TRUCCHI E SOLUZIONI
Le gabole e la soluzione di Tiberian Sun.
128 MATTSCAPE
Le elocubrazioni di Matteo Bittanti.

ANTEPRIME

10 SPECIALE NATALE
12 BUNGIE SOFTWARE
16 DYNAMIC MULTIMEDIA
36 PLANESCAPE TORMENT
38 COMBAT MISSION
40 OPPOSING FORCE
42 DEATHRACE 2000
44 BLACK & WHITE

PROVE SU SCHERMO

50 ARMORED FIST 3
52 NOCTURNE
54 TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
58 SEGA RALLY 2
60 FREESPACE 2
62 GABRIEL KNIGHT 3
66 PANZER ELITE
68 FLIGHT SIMULATOR 2000
72 REVENANT
76 SPIRIT OF SPEED 1937
78 CODENAME EAGLE
80 SPACE INVADERS
82 RAGE OF MAGES 2
84 DYLAN DOG HORROR LUNA PARK
86 NBA LIVE 2000
90 RALLY CHAMPIONSHIP
94 TONY TOUGH
97 AZTEC
98 SPACE CLASH
100 THE WEEL OF TIME
104 I BUDGET

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tony Thought and the Night of Roasted Moths

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN QUESTA NUOVA ERA TU CONQUISTERAI IL MONDO.

AGE of EMPIRES II
THE AGE OF KINGS

- PARTI ALLA CONQUISTA DEL TUO IMPERO NEL NUOVO SCENARIO MEDIEVALE.
- INCARNA LO SPIRITO DI WILLIAM WALLACE, DEL FEROCE SALADINO, DI FEDERICO BARBAROSSA, GIOVANNA D'ARCO E GENGIS KHAN.
- ASCOLTA I MONACI NARRARE LE GESTA DEGLI IMBATTIBILI 13 GUERRIERI E DELLE LORO CIVILTÀ, NELLA PROPRIA LINGUA D'ORIGINE.
- LANCIATI NELL'ESPLORAZIONE ED ASSAPORA LA VITTORIA ATTRAVERSO LA CONQUISTA DEI TERRITORI O IL DOMINIO DELL'ECONOMIA.
- IL MEDIO EVO DIVENTA TERRA DI CONQUISTA AL SITO

www.microsoft.com/italy/games/aoe2/

msn Gaming ZONE

Microsoft, "Dove vuoi andare oggi?", Age of Empires, The Age of Kings e msn sono marchi registrati di Microsoft Corporation.

Microsoft®

Dove vuoi andare oggi?®

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

zeta@studiovit.com

In Copertina
Tomb Raider: The Last Revelation
EIDOS

PUBBLICAZIONE MENSILE
REGISTRATA
Autoriz. Tribunale di Milano n° 14 del 14/1/95
prezzo di copertina L.9.900

EDITORE
Studio Vit Srl
Via Ricotti, 15
20158 MILANO (MI)
Telefono: 02-39310514
Fax: 02-39310950
E-mail: vit@studiovit.com

DIRETTORE RESPONSABILE
Riccardo Albini
ralbini@studiovit.com

COORDINAMENTO E PRODUZIONE
Alberto Rossetti
arossetti@studiovit.com

EDITOR
Matteo Camisasca
scamu@pianetaossola.com

DEPUTY EDITOR
Simone Soletta

RESPONSABILE CD
Alpidio Melchionna

RESPONSABILE HARDWARE
Davide Giulivi

HANNO COLLABORATO
Giancarlo Alessandrini, Vincenzo Beretta, Simone Soletta, Raffaello Rusconi, Antonino Tumeo, Ugo Laviano, Elena Avesani, Luca Bonacina, Matteo Bittanti, Alessandro Gori, Sebastiano Pupillo, Gabriele Ciaccasassi, Luca Cominelli, Daniele Dellafiore, Roberto Aresu, Alessandro Billeri, Mattia Ravanelli, Andrea Maselli, Andrea Maderna, Walter Mantovani, Marco Argentieri

PROGETTO GRAFICO
Luca Patrian
GianVittorio Cutri

IMPAGINAZIONE
Joint srl - Milano - Tel. 02-6706695

EDITING E REDAZIONE
GamesIdea s.a.s. - Tel. 0324-46815

FOTOLITO
Go Action (Milano)

STAMPA
Valprint srl
via San Maurizio 171
Brugherio (MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18
20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/660301

ARRETRATI
Arretrati: L. 19.800
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati all'editore.

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ
L.T. Avant Garde
V.le Sarca, 47
20125 - Milano
Tel. 02/66103223
Fax 02/66106513
E-mail: lt@planet.it

LE ONDE SONORE CHE HANNO ESPANSO LA MENTE DELLA REDAZIONE SONO:
Manu Chao - Caetano Veloso
Gilberto Gil - Sud Sound System
Modena City Ramblers - Red Hot Chilli Peppers - Patchanka Network

© 1999 Studio Vit

Editoriale

Editoriale Dicembre 1999

Fra le tante novità di questo numero, c'è anche l'Editoriale, che da spazio chiuso alle elucubrazioni del sottoscritto, si spalanca alle brillanti considerazioni dei redattori di PC Zeta. Apripista di fine millennio è l'inossidabile Ugo Laviano, sentiamo cos'ha da dire…

Matteo Camisasca

Il mondo dei videogiochi, nonostante sia da certi punti di vista statico e pigramente legato ai suoi successi, è allo stesso tempo sempre in evoluzione, un'evoluzione che spesso tende a riguardare più che altro l'aspetto esteriore, come un animale che fa la muta. L'unica vera tradizione, sempre presente e puntualissima (se non altro perché legata a meri fattori economici), è il Natale. In questo periodo dell'anno il mercato viene inesorabilmente sommerso da un'invernale valanga di giochi che rende spesso difficile l'orientamento in un mare di titoli esagerato. Orsù non esitate quindi, imbarcatevi sulla scialuppa PC Zeta e apprestatevi a compilare la famigerata lettera minatoria al vecchio Babbione Natale perché di titoli validi ce ne sono parecchi e per tutti i gusti.

Per gli amanti dei simulatori spaziali è arrivato *Freespace 2*, per chi nello spazio si trova a disagio c'è il nuovo *Flight Simulator*, quelli di voi che invece stavano nascosti in un angolo, piangendo per la presunta dipartita delle avventure grafiche, potranno sollazzarsi con il terzo episodio delle avventure di *Gabriel Knight* e persino con un prodotto tutto italiano come *Tony Tough* (a questo proposito apriamo una parentesi felice: il numero che state sfogliando di PC Zeta è rigorosamente tutto fatto da noi con le nostre manine sante, ergo fate ciao ciao con la manina alle traduzioni!).

Se il rally è la vostra vita, potrete trovare anche voi qualcosa di gradito sotto l'albero e infine, come non citare la nuova avventura della curvilinea Lara? Semplice, basta non citarla. Scherzi a parte persino la signorina Croft sembra avere qualcosa di finalmente nuovo da mostrarci.

Se nessuno di questi titoli vi titilla più di tanto (allitterazione che passione) potete sempre aspettare *Ultima Ascension*, uscito in America proprio mentre vi scrivo queste righe, o *Quake III* ormai alle porte assieme al tanto atteso e finalmente giunto *Messiah*.

Perdetevi nei meandri della nostra/vostra amata rivista e gustatevi lo speciale natalizio, o le ricche pagine dedicate all'hardware (quale periodo migliore per far scucire ai propri genitori i soldi necessari per tenersi al passo coi tempi?).

Noi della redazione non possiamo che augurarvi una sana indigestione consumistica a base di torroni, panettoni e pandori. Inoltre non ci possiamo certo esimere dal farvi gli ormai classici e logori, ma pur sempre piacevoli e sentiti, Auguri di Buon Natale e di Felice Anno Nuovo!

P.S.

Ringrazio il buon vecchio et anche nataliziamente barbuto Matteo per avermi concesso l'ultimo editoriale del millennio, non so se ve ne siete resi conto, ma ormai ci si ribeccherà solo nel 2000!

Ugo Laviano

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PCZ mail

"Non tutto quello che è nazional-popolare è brutto. No, di solito è molto peggio."
(Alessandro Gori)

POTETE MANDARE LE VOSTRE MAIL A...

Voglia di scrivere? Insulti ancora pendenti che non aspettano altro che un simpatico destinatario? Orsù, inviate le vostre e-maiale al pelatissimo gestore di questa rubrica (non fate caso al cappellino di lana perennemente tatuato sul boccione del Gizmo, sotto è strapelato, ve lo assicuriamo).
L'indirizzo è, sempre che siate riusciti a domare la fiera di fine millennio, quel bel pezzo di cattiveria che si chiama Outlook Express. E mò non fate i "fighetti" dicendo che usate Netscape...
Chi, invece, porterebbe a "buonezza" Fazio e a "Naso di Falco" Cucaio Baglioni una penna per il prossimo millennio (come la grande maggioranza dei loro ospiti), può anche vergare in bella grafia le proprie nascoste pulsioni e inviarle a PCZETA – PCZeta Mail – c/o Studio Vit – Via Ricotti 15 – 20158 Milano. Abbiamo scritto 'Milano', ma in realtà è la Bovisa, patria del mai dimenticato "Osvaldone" Bagnoli. Al momento la lotta per la secessione da Milano è in una fase di stallo, vi informeremo per tempo in caso di repentino cambiamento di bandiera.
Esagerando nell'astinenza da 'contatto' con la gentaglia redazionale, potrete scaricare un allegro client IRC (Internet Relay Chat) e puntare senza timore il server *irc.jnet.it* e unirvi agli strafalcioni del canale #zeta. Ci trovate molti dei decerebrati che firmano questa rivista, tranne il Scamu – Camisasco che odia IRC con tutte le sue forze e che vorrebbe il creatore di Mirc colpito da un calcio al basso ventre ogni volta che viene battuto un tasto durante una sessione IRC.
Assolutamente variegati sono gli argomenti trattati sul Newsgroup dedicato allo Studio Vit, forse il posto più ricco di buoni sentimenti e di insulti di tutta la grande Rete. Puntate il newsreader su it.fan.studio-vit e scrivete immediatamente un messaggio di esaltazione della rivista: riceverete un sacco di insulti e sarete accolti nella più pazza comunità virtuale italiana.
Se volete giocare online con noi potete usare il bellissimo *Ultima On Line*, la comunità virtuale creata da Lord British per il sollucchero di tutti noi. Abbiamo una bella casa sul server Moon (courtesy of Walter, che l'ha pagata un fracco di ghinee), veniteci a cercare. Per quanto riguarda *Quake3*, beh, niente da fare. Ci nascondiamo come ladri sotto false identità per evitare di fare figuracce.

INTRODUZIONE CORTA E TIRATA VIA

L'episodio pilota della nuova posta ormai è andato. I pareri sul mio esordio in questo angolo sono stati tali che non esiterei a definirli incredibilmente entu... tiepidini! Ma è noto che, come per il cinema e la musica, l'opera seconda è sempre la più difficile, ed è quella su cui i critici sono più severi, Mario Luzzatto Fegiz e Andrea Masenza esclusi. Ho ponderato molto se continuare ad occuparmi di questo spazio o meno, addirittura ho passato tutto un viaggio di ritorno in piedi in un affollatissimo interregionale, che faceva Saigon-Arezzo, a parlare e a farmi consigliare dai miei tre prodotti psichici, scampati ad ogni tentativo di terapia da dodici anni a questa parte, nella fattispecie un divano volante a forma di base azotata (l'uracile, che è pappa e ciccia con l'adenina), un paguro con la faccia di Tony Binarelli e un fungo psichedelico balbuziente affetto dal morbo di Cruetzfeld Jacob.
A dire il vero non mi va molto di chiamarli prodotti psichici - come mi ha detto l'analista - visto che fra di noi c'è molto più che una banale patologia. Non dico che ci sia amicizia disinteressata, ma siamo lì... Comunque proprio loro mi hanno spronato a continuare la missione (tranne forse, in parte, il paguro), ed eccomi di nuovo qui. Ma veniamo, cari amici, alle vostre letterine sbarbo-tenero-patatose....

Alessandro "Gizmo" Gori

PATTY PRAVO E IL DOGMA QUANTISTICO

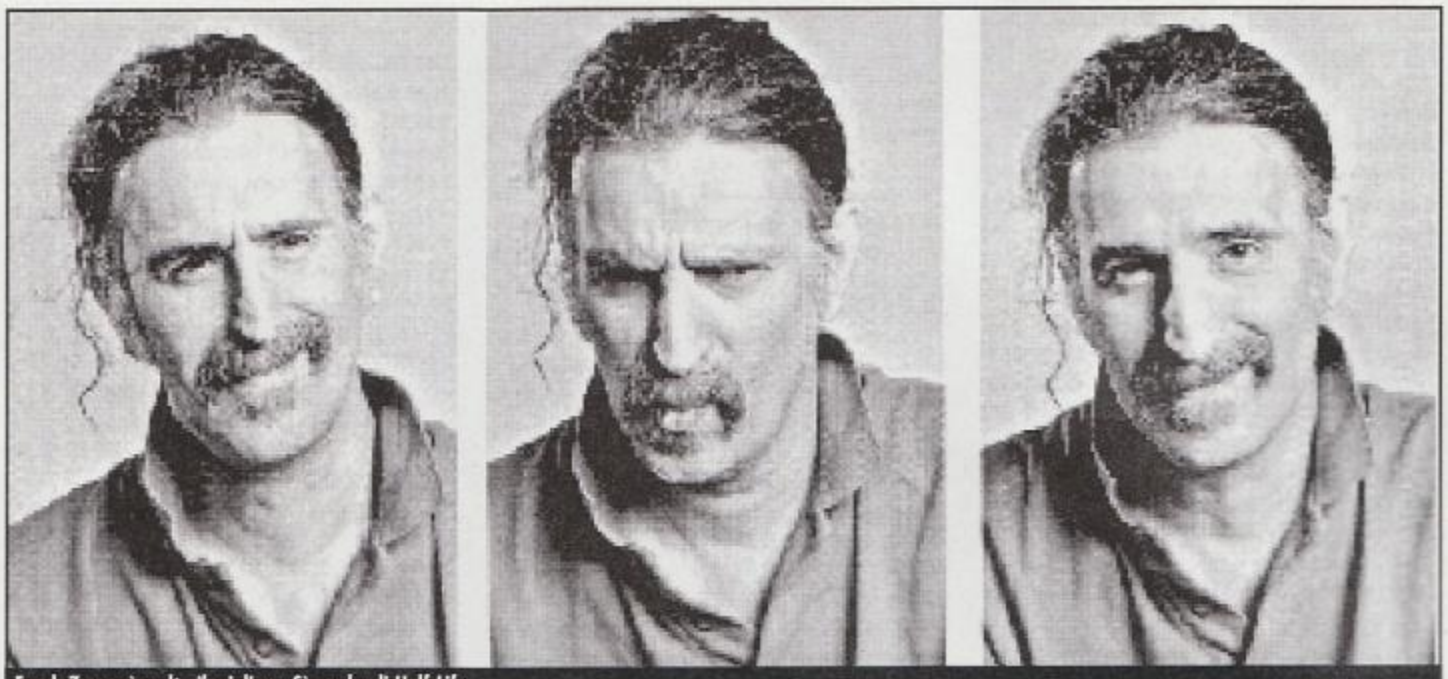
Ciao, Mattia. Sono sempre io. Con gli amici è sempre così: magari si litiga fino a fare a pugni, poi se qualcun altro si intromette si è sempre pronti a difenderli. Non hai pubblicato la mail con cui stemperavo i toni di una polemica che avevo contribuito a scatenare, probabilmente reputando che non era il caso di continuare un thread abbastanza improduttivo, e appoggio la scelta.
Allora perché ti scrivo? Non so, forse è uno di quei pomeriggi in cui uno non riesce proprio a concentrarsi sullo studio, accende la TV e si chiede in che razza di mondo è capitato. Già preda di una innata sfiducia nel prossimo e in se medesimo, si è molto più sensibili a certi dettagli fastidiosi della pubblicità, dei talk show, dei servizi del telegiornale e delle situation comedy.
Fino a qualche tempo fa avrei dubitato molto della effettiva capacità di un simulatore di riprodurre i tratti salienti della società, e avrei detto che The Sims poteva essere solo un simpatico giochino un po' patetico col suo tentativo di scimmiottare gli umani, la complessità del loro cuore, della loro anima, dei loro sentimenti. Invece mi sbagliavo.
Siamo creature molto più semplici di quello che crediamo, ci accontentiamo. Basta che certi parametri rientrino in certi intervalli e siamo felici. E anche questi parametri sono pochi: produttività, salute, ricchezza, successi della propria squadra di calcio e attività sessuale.
Guardando il nostro universo tramite quei pochi pollici di vetro o tramite le pagine di un giornale sembra che tutto sommato renderci felici sia questione alla portata di tutti.
Ho sempre sostenuto che i videogiochi siano delle forme di arte, cioè una visione della realtà trasfigurata dalla fantasia dell'uomo. Fortunatamente credo anche che

Curiosità: Non ci crederete, ma anche nelle foto a colori, come in realtà sarebbe questa, Patty Pravo viene così.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

l'arte non debba avere una funzione educatrice, altrimenti sarei anche io per la censura di certe cose.
Le ambientazioni di *Kingpin, Grand Theft Auto, Soldier of Fortune* sono prese a prestito dalla realtà, e hanno dignità come i libri di Harris o i film di Tarantino, in cui si descrivono efferati delitti. Ma non io vorrei che mio figlio si convincesse che farsi strada nella vita a colpi di tubature è divertente e, tutto sommato, fattibile, o che tutte le ragazze sono "facili" come Lula.
E' risibile la decisione di un tribunale di prendere di mira giochi tutto sommato molto "improbabili" come RE1&2, significa che c'è grande ignoranza sui titoli che veramente propongono uno scenario di degradazione e violenza gratuiti e soprattutto plausibili.
Ma poi diciamocelo: di chi è la responsabilità dell'educazione dei figli? E' comprensibile che si vogliano proteggere quelli che non sono in grado di badare a se stessi, ma in tutti gli altri casi è prevaricazione censoria per quietare la coscienza di genitori che non seguono dovutamente i figli.
Quello che invece c'è di veramente preoccupante nei mezzi di comunicazione e artistici della nostra era è il tentativo di semplificare tutto: negli spot, nei videoclip, nei telefilm, nella cronaca rosa e nera, nella politica. Le notizie diventano pettegolezzi, i disastri naturali e le guerre semplici gare di solidarietà, i drammi umani oggetto di curiosità, la moralità degli attori solo un parametro per decidere l'opportunità di un loro inserimento nel cast di una serie televisiva per famiglie. Sembra tutto molto semplice e innocuo, privo di drammaticità, ma quando si passa dalla fiction alla realtà non deve essere così. E' questa la vera violenza dei videogiochi, convincerci che la vita sia semplice. Ma quella nel gioco è solo una Mezza Vita.

Manrico Corazzi
Falco7@usa.net


Frank Zappa è molto il migliore. Sì, anche di Half Life.

"Ciao Mattia!"?!?! Che vorrebbe dire?!?! Già mi parti male, visto che mi cerchi quel ravanello del Ravanelli anche adesso che la posta è curata, o per meglio dire plasmata, dal sottoscritto. E non è una scusa accettabile se questa tua e-mail mi è arrivata prima dell'uscita in edicola del numero scorso di PC-Zeta. Tanto sono convinto che l'hai spedita dopo, e che mi è giunta prima, per qualche misterioso gap spazio-temporal-botanico. Cose all'ordine del giorno qui al sulfureo Studio-Vit. Insomma, non ci riprovare mai più. Ovviamente scherzo, caro Manri (anzi mica tanto…) (si dai scherzo…) (beh, 'nsomma).
Nella lettera, fra le altre cose, poni una questione molto interessante, scrivendo che, secondo te, i videogiochi possono esser considerati una espressione artistica, proprio perché parafrasi fantastica della realtà. In potenza sarei abbastanza d'accordo, ma non in atto, perché non trovo che fino ad oggi sia mai esistita un'opera d'arte digitale.
Diciamo invece che l'intrattenimento videoludico potrà forse evolversi in una forma d'arte a tutti gli effetti, e non in "un'arte minore", come si sente spesso minimizzare da qualche polveroso intellettuale con la puzza sotto il naso che si da un tono all'avanguardia. Beh, l'arte non è certo "analogica", e quindi arti inferiori o superiori non esistono.
Forse è una mia fisima, ma ho sempre immaginato l'arte globale come qualcosa che interessi tutti i nostri sensi in contemporanea. Un'arte che ci attragga il più possibile a sé stessa, pur rimanendoci distante, che sia "vivibile", ma che non si adatti a noi, e anzi ci proponga di renderci complementari ad essa. Un'arte totalizzante, e non totalizzata. Sono convinto che la tanto "futuristica", ma già demodé, realtà virtuale possa rappresentare l'estremizzazione, forse l'apice, del (magari solo mio personale) concetto di arte. Ma, ti ripeto, non me la sentirei molto di considerare i videogiochi, in questo momento e fino ad oggi, un'autentica forma d'arte: l'intrattenimento videoludico attuale è fatto più di limiti che di possibilità, più di "vorrei, ma non posso" che di "voglio e lo faccio". Questo soprattutto per barriere tecnologiche attualmente invalicabili, ma anche per più mere umane costrizioni. Sia chiaro che hanno delle limitazioni intrinseche anche le lettere, ancora di più le arti figurative, e sopra di tutti la musica e il cinema, ma niente di paragonabile agli incredibili e castranti confini (tecnologici) con cui si deve scontrare ogni tentativo di "arte al silicio".
Credo inoltre che l'arte non si partorisca quando si fa qualcosa per venire incontro ai gusti del pubblico, ma quando la si fa per se stessi, senza considerare "quello che piace agli altri", senza imposizioni di sorta e nella più ampia libertà.
Da che mondo è mondo invece, i videogiochi invece vengono confezionati per poter essere quanto di più vicino ai desideri dei potenziali acquirenti, e la loro gestazione è sovente vissuta fra date di scadenza, censure, costrizioni, e soprattutto limitazioni tecnologiche, che inevitabilmente si scontrano con tutto il grande potenziale creativo ed espressivo proprio dei videogiochi e che lo costringono ad adattarsi ad esse. Ed è pure difficile fare arte quando bisogna incanalarsi bene o male in dei canoni imposti. A me può anche piacere tutto quello che, in Blade Runner e Face Off, *non era voluto dal regista ed è stato deciso dai produttori, ma ogni cosa frutto di una costrizione o di un furbo e interessato adattamento ai gusti di qualcun altro non fa che svilire quella che forse poteva essere arte e che di sicuro non lo è stata. Questo succede regolarmente anche nei videogiochi.*
Insomma, non si fa arte per caso, non la si fa su commissione e nemmeno rinnegando il proprio vero volere. Andy Warhol diceva che qualunque cosa, se fatta con passione autentica, può assurgere ad arte. Anche un buon piatto di spaghetti, o un paio di scarpe comode. Andy Warhol era un grande, ma non mi sento di condividere questa sua affermazione. L'arte non è un servizio, ed il suo scopo (ammesso che ne debba avere uno) non è quello di dare soddisfazione, e proprio quest'ultima, la sensazione più sterile del mondo, è forse la sua prima negazione. L'arte non deve venire incontro all'uomo, ma portarlo a se'.
Poi c'è da dire che l'intrattenimento videoludico attuale è troppo "intrattenimento" e poco "esperienza sensoriale" per nutrire vere ambizioni. Comunque c'è anche da dire che per fare dei videogiochi un'arte, ci vogliono artisti, ancor prima che programmatori professionisti o esperti di mercato. C'è troppa carne al fuoco, in ciò che adesso sono i videogiochi e che forse un domani sarà la virtualità, per non vedersi costretti da dei limiti contingenti. Certo che quando ci troveremo, in questo campo, a poter realizzare tutto quello che abbiamo idealizzato, saremo forse di fronte all'arte più tautologica di sempre. O forse no? D'altronde uno dei fondamenti basilari dell'arte è anche, e così deve essere, la non interagibilità, mentre è proprio questa caratteristica il punto fermo per eccellenza dei videogiochi. In questo caso esisterebbe una soggettività attiva della persona nei confronti di un'arte manipolabile, quindi una soggettività indotta da essa, mentre l'unico tipo di soggettività ammissibile da parte dello spetta-

"Non ho mai conosciuto una mente così eccelsa come l'Alessandro "Gizmo" Gori. Il mio personale guru in fatto di controcultura." (Frank Zappa)

http://www.oldgamesitalia.net/

Curiosità: John Travolta fu pagato per Face Off con dieci milioni di ghiaccioli all'amarena e solo tre alla menta.

tore/fruitore deve essere puramente passiva nei confronti dell'oggetto d'arte.
Questo è il Gizmo-pensiero sull'arte. Ma finiamola qui, se no mi si accusa di onanismo mentale… Per il resto, hai poi ben ragione quando ti indigni con le ridicole crociate contro Resident Evil o Carmageddon. Credo proprio che tutti quelli che si battono con tanto ardore contro la violenza nei videogiochi non abbiano proprio il minimo senso dei problemi e della realtà. Tutti pronti ad ostacolare un gioco in cui una conglomerazione di poligoni a forma di agente speciale fa l'imitazione dell'atto dello sparare ad un ammasso di triangoli zombimorfo.
Tutto questo per il fatto che… sì perché insomma… boh, le motivazioni sono del tutto opzionali, si va dall'accusa di spingere il giocatore al consociativismo, a quella di renderlo un pernicioso timocratico. Naturalmente non c'è nessuno invece che se la prende, per esempio, con l'intoccabile tradizione della commedia all'italiana, che ci ha insegnato, per decenni, a farci delle "belle/sane/solari/formative" risate sugli omosessuali e sulle donne brutte. Tutto questo è tipico di un paese sovente becero, machista, e squadrista come il nostro, dove però c'è una grande sensibilità per quello che è trendy: vuoi una ideologia, vuoi un giubbotto firmato, vuoi una crociata idiota. Sono poi d'accordo con quel che dici sui mezzi di comunicazione, dove quel che si racconta è tutto molto ad effetto, e dove l'informazione è sempre tanto schifosamente patinata e romanzata, che si finisce per confondere un "contributo filmato" per un idiota film dossier. Non sono quindi i videogiochi a travestirsi da realtà, ma è più chi fa informazione, forte della posizione acquisita e della sua conseguente credibilità, a spacciare il proprio omogeneizzato per vita reale.
Per fortuna qualunque individuo più o meno sano di mente è capace di vedere dove il monitor finisce e accorgersi che attorno inizia la realtà. Dubito che i videogiochi tentino di convincerci che la vita sia semplice, e anche volendo non penso ci riuscirebbero mai. Credo di non sbagliarmi a ritenere che tutti valutiamo i videogiochi per quel che sono, ovvero dei semplici passatempi fra la sessione di studio di ieri che, te lo giuro su Daria Bignardi, m'ha distrutto, e il pagamento della bolletta del telefono che, tra l'altro, mi sembra sia molto superiore a quella di due mesi fa. Ma siamo sicuri che la formula urbana sia stata attivata, babbo? Dai, dacci un'occhiata. Ecco, lo dicevo io! Sì sì, ci son passato a ritirare quel pezzo di ricambio. Ah senti, prima è passato il Patrizio. No, non lo zio, Patrizio l'idraulico intendo. Sì, gli ho detto che ti trova verso l'ora di cena. Ah già, devo andare a portare la nonna in Comune! Scappo! Sì, ci passo io dal Supermercato. Li compro separati o prendo lo "shampo + balsamo + colluttorio + pasta d'acciughe" nel flacone unico?

Un grande kiss!

Post Scriptum del giorno dopo: Oddio, mi sa che sono stato un po' patetico nella risposta alla lettera di ieri.
Forse mi sono preso troppo sul serio. Va beh, forse la parte finale sdrammatizza il tutto… La riscrivo? Ma no vah, la lascio così com'è, che almeno ci guadagno in credibilità e lascio pensare ai lettori che, quando voglio, posso anche fare anche i discorsini a modo. Uaz uaz uaz!!! Gli faccio credere che il mio omogeneizzato di risposta inquadri la realtà vera! Ehhh, cosa non si fa per un po' di sano plagio…
*Mai fidarsi! Mai! ^___^*

IL LAVORO: QUESTO SCONOSCIUTO.

Egregia redazione di PcZeta come va? L'autunno incombe e l'inverno si avvicina, ma come suol dirsi, questo avviene ogni anno!!! Sono in attesa dei fantastici, spero, *Fifa 2000*, *NBA Live 2000*, Windows (indovinate?), mentre mi crogiuolo con i suddetti versione 99 tranne che per l'ultimo. Ora vengo al dunque: ma è mai possibile che io, felice possessore di un Pentium 166MMX, con 32 Mb di Ram, con scheda grafica Sys e scheda accelerata 3Dfx, non possa deliziarmi in rete con il nuovo videogame della iD denominato *Quake3* in quanto il minimo è un Pentium 200? Me lo sapete spiegare? Certo la tecnologia va avanti, ma è mai possibile che debba cambiare Pc ogni due anni, quando fino a cinque anni fa giocavo ancora con un fenomenale Commodore 64 (a proposito chi possiede *Zak McKraken*, sono ancora alla ricerca di questo gioco!!!). Con questo volete dirmi che senza tecnologia a quest'ora ci voleva ancora un giorno per arrivare con il treno da Palermo a Milano, ma il bello è che è ancora così!!! Molti pensano che la tecnologia nei vari campi in cui questa viene messa in gioco, porta ad un aumento della disoccupazione, ed io la penso allo stesso modo perché negarlo; altri invece dicono che porta solo ad una trasformazione del lavoro precedente, creando nuovi posti di lavoro (circa un milione!!) ma facendone scomparire altri.
Insomma c'è di che parlare su questo campo. Lancerei con questa mia missiva un sondaggio sulle vostre pagine, nelle quali penso si diletteranno a rispondere molti lettori ovvero: la tecnologia porta disoccupazione o aumento di lavoro per il popolo? Credo che questo argomento risulti al giorno d'oggi una questione molto delicata in Italia, terra che solo negli ultimi anni ha scoperto l'uso della rete Internet e delle sue tante applicazioni. Un saluto ed un forza Mattia da

Pietro Abbate

A parte il fatto che, anche tu, "Forza Mattia" a me non lo dici, per il resto, caro il mio Pietro, come darti torto? Beh, così: "Ma che dici? Guarda che la tecnologia risolve completamente il problema della disoccupazione!". Però dovrei spiegarla questa affermazione. E non mi riesce. Quindi mi tocca darti ragione. In parte. E non perché tu ne abbia davvero, ma solo per la mia incapacità di confutarti. Anche se c'è da considerare che uno che ti usa il verbo "confutare", di sicuro, uno stupido non è. Va beh, comunque ragioniamoci un po' sopra.
Sicuramente l'avvento di quel gran personaggio che è "il tecnologia" ha fatto sì che molte occupazioni, e conseguentemente molti posti di lavoro siano spariti, anche se bisogna considerare che questa cosa è sempre esistita, da quando l'agricoltore si liberò dei maghi pagati per far crescere i suoi melograni, una volta scoperto che il melograno cresce ad acqua e sole. Tanti, troppi uomini finirono in mezzo alla strada. Tra l'altro una strada sovente non asfaltata, che proprio per il fatto che il catrame non era ancora stato scoperto, non avrebbe mai potuto offrire loro un posto da asfaltatori. Era il dramma! La gente non aveva nemmeno più i soldi per comprarsi uno xilofono. Quello che era pagato perché sapeva fare l'imitazione del rumore che produce un'asta per il salto (con l'asta, of course) se colpita da un imbuto, perse il lavoro una volta che furono scoperti, e l'asta, e l'imbuto, ovvero quando si capì che il rumore poteva essere prodotto senza problemi direttamente dalla collisione dei due oggetti. Il tapino perse il lavoro, ma non essendo un allocco, se ne inventò presto un altro: il ri-produttore di suoni. L'asta e l'imbuto facevano un rumore? Beh, lui era capace di registrarli (mentalmente, sai lo sforzo…), e riprodurli con una perfezione a dir poco approssimativa. Il rumore prodotto era "Tumbloong!"? Ecco, il nostro simpatico pressappochista riproduceva a voce un "Tompleeng!". Il risultato era lungi dall'essere perfetto, ma già era apprezzabile. Tutto andava benone, e il tipo guadagnava molto di più di un tutor della Cepu. Questo fino a che la signora Suze Q., una massaia di Werton (Canada) che aveva perso il suo lavoro di covatrice di

"Quel che dice Frank Zappa è sempre giusto." (Assioma)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Curiosità: Blade Runner è il film più sopravvalutato di ogni tempo dopo "Jolly Blue" e "Wing Commander".

uova dopo la scoperta dell'oggetto gallina, ebbe una idea: perché non inventare una macchina registratrice/riproduttrice di suoni (il concetto di "macchina" era già stato coniato a casaccio nel 1803)? Ce la fece, e dopo lunghi giorni di prove (due lunghi giorni), riuscì a brevettare un prototipo di registratore analogico, che usava come nastro per le incisioni una fetta di bresaola essiccata. Il "Tombloong!" suonava finalmente "Tombloong!" quando riprodotto e, anche se c'era un fastidioso fruscio in sottofondo e pur se la registrazione era in mono, la fedeltà risultava essere molto migliore di quella dell'obsoleto uomo riproduttore di suoni, nonché di quella di un qualunque Hi-Fi della Shaub Lorentz. Tanti che facevano quel mestiere, ormai diventato scomodo e perseguito, furono licenziati, per poi essere riassunti, sottopagati, in tutte le fabbriche nate come funghi in Melanesia (solo lì, chissà perché…), costruite per produrre i registratori analogici su bresaola. A questo punto serviva solo una ingente quantità di supporti per la registrazione: le fette di bresaola. Ma come si producevano? Purtroppo Suze Q. era diventata muta a causa di uno shock subito durante una partita a Canasta e quindi non poteva spiegare come lei era riuscita a produrre l'oggetto bresaola. Per un paio di secoli si cercò, a tentoni, di riuscirci. C'era chi provava a ricavarla da del mosto essiccato e mantecato, chi credeva di materializzarla pregando un dio Azteco, e chi di ricavarla dalla carne di vitello. Solo nel 1938 si arrivò a capire che la bresaola è un tubero.

I tempi furono maturi per il gran cambiamento, e di questo ne è testimone il fatto che, bene o male, oggi giorno risulta piuttosto difficile trovare un uomo-riproduttore. E' un mestiere quasi scomparso, visto che in Italia poco più del 36% dei lavoratori lo esercita e, tra l'altro, con vergogna. Ma per fortuna l'uomo, che non è il primo arrivato, diciamocelo, ha continuato ad ingegnarsi per inventare nuove professioni. "Professioni", per modo di dire, ovviamente. Si è pensato bene che basti un vago nome e un minimo di faccia tosta per creare nuovi posti dal nulla. Mica serve fatica! Basta una parvenza di credibilità ed ecco nascere robe come "consigliere comunale", "supervisore", "assaggiatore", "assistente universitario", "segretario del seggio", "opinionista", "redattore", "curatore d'immagine", "PR", "cacciatore di uomini riproduttori di suoni". E' inutile negarlo: mere associazioni di lettere spacciate per professioni. Oggi giorno è così. Se la tecnologia si mangia dei posti di lavoro, l'uomo ne inventa di nuovi. Centinaia di nuove professioni, e decine di migliaia di non-professioni. E quando la tecnologia invaderà tutto? Beh, a quel punto l'uomo troverà il modo di spostare il concetto di "evoluzione" con quello che è il ritorno alla manualità, quindi non ci saranno più maglioni LaCoste tutti uguali al millimetro e pesche fatte con lo stampino, della stessa forma e con quella telefonatissima sfumatura gialla a destra. C'è una cosa però che la tecnologia per fortuna non potrà mai fare da sola: questa cosa, tanto per ripetermi, è l'arte, che rimarrà esclusiva dell'uomo. Ad esempio: un Pentium III avrebbe potuto, da solo, partorire una risposta come questa che hai appena letto? Beh, ovviamente no. Non so se hai carpito il sillo-gizmo di quest'ultima affermazione! Aehm…

Baciottoni!

P.S. Dimenticavo! Io ho un amico (ciao Gunter!) che tutt'oggi esercita, al nero, la professione di riproduttore di suoni. Beh, non ci crederai, ma a fine mese non ha i soldi nemmeno per comprarsi uno stock da trentamila tergicristalli.

RISPOSTE RAPIDE, SE NON AFFRETTATE

Nella mia casella mental-postale ho avuto l'impressione che siano arrivate delle lettere a cui, vista la presenza della mancanza dell'elemento spazio, posso solo dare una rispostina di cortesia, tanto per battere qualche carattere in più. Il fatto che queste e-mail siano arrivate nel mio Psycoutlook, è venuto fuori durante una seduta di mesmerismo. Ma imprincipiamo…

Domenico G. di Isernia mi chiede una dritta su *Monkey Island II*, visto che il ragazzo, da mesi, mi si è bloccato in un punto, mi si è! La risposta è semplice: usa forbici sulla barba di LeChuck.

Il piccolo Mario E. di Latina, che si è avvicinato di recente al mondo peccaminoso dei videogiochi, mi chiede di consigliargli una console che abbia davvero un futuro. Caro Mariolino, il mio consiglio è di comprarti il Saturn, vedrai con quanti giochettini potrai sollazzarti nei mesi a venire, ne sono stati annunciati tantissimissimi!!! Un fantastico mondo pieno di coloratissimi giochi!!! (Yak! Yak! Yak!!!)

Samantha V. di Messina mi stende di meritati complimenti e mi fa una domanda molto delicata ed intima, che non posso qui riportare, ma a cui posso dare una risposta: usa radice voodoo su LeChuck.

Il piccolo Bruno S. di Enna mi chiede come risolvere un grosso problema che ha con *Midtown Madness*. Caro Bruno, ora non ne ho voglia, ma quando ho un po' di tempo (sempre che, anche allora, non mi manchi la voglia) ci do un'occhiata. Se me lo ricordo eh! Magari fatti risentire fra due o tre mesi. Quattro vah.

A Egisto B. di Arezzo invece, mi sento di dire che mi dispiace, e anche molto, che pagherò il tutto appena posso, e chiedo di spostarmi il pignoramento perché, ora come ora, sono con l'acqua alla gola.

Devo poi dare una risposta un po' in codice a Fausto P. di Asti: Milano venerdì prossimo, davanti al Duomo, maglietta degli Abba, prenotazione motel penso io.

Rispondo anche a N. Stefanenko: no Nat, venerdì prossimo non posso perché sono a catechismo, al limite ti richiamo io, ma non contarci. Io la gente possessiva e/o appiccicosa non la reggo, quindi stai in campana o ti mollo.

Elisa T. mi chiede urgentemente una dritta per risolvere un grosso problema che ha con la scheda video. Eli, saprei pure come risolvere il tutto, peccato che il destino vuole che i miei caratteri a disposizioni siano finiti. Oh no! Al posto di questa cosa potevo scriverti la soluzione al tuo problema, che ci sarebbe rientrata tranquillamente! Va beh, ormai è andata.

Magari riscrivimi, pregandomi un po' di più…

Alessandro "Gizmo" Gori

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JINGLES AND BELLS

Il Natale, con tutta la sua magica atmosfera, sta per arrivare. Anche i game designer lo percepiscono. Sentiamo direttamente da loro cosa pensano di questa incredibile festa.

Finalmente Natale! La festa più bella e più amata dell'anno, l'ultima di questo millennio, sta per arrivare. L'aria frizzantina di Dicembre già fa pregustare l'arrivo dei parenti e degli amici, il cenone, la veglia, l'apertura dei regali sotto l'albero, tutte quelle attività, insomma, che caratterizzano il Natale. Senza dubbio, questa festa ha qualcosa di speciale per ciascuno di noi, un significato diverso per ognuno. È il giorno dei doni, è la festa della bontà, è forse l'unico periodo dell'anno in cui il bambino che ancora alberga in noi ha modo di esprimersi, è il momento in cui, per poche ore, il mondo della fantasia e la realtà sembrano unirsi.

E per chi la fantasia la usa quotidianamente per creare quei videogiochi che ci portano in luoghi mai visti, che ci fanno vivere straordinarie esperienze e che sono, invero, anche uno dei regali più gettonati e desiderati, cos'è il Natale? Cosa rappresenta questa festività per quei grandi game designer che hanno fatto la storia del nostro passatempo preferito? Visti i suoi molteplici aspetti, potrebbe essere la base di partenza per realizzare un videogioco?

PCZeta, incuriosita, ha pensato di chiederlo ai diretti interessati, rivolgendo loro queste tre semplici domande:

1. Che cos'è per te il Natale?

2. Quale videogioco regaleresti al tuo migliore amico e perché?

3. Se dovessi realizzare un gioco basato sul Natale, che tipo di gioco sarebbe? Quali sarebbero le sue caratteristiche principali?

Ecco qui di seguito quello che ci hanno gentilmente risposto. Buona lettura e BUON NATALE!!!

Antonino Tumeo

NICK GOLDSWORTHY
BULLFROG

Ultimo gioco: ***Dungeon Keeper II***
Prossimo gioco: ***Dungeon Keeper III***

1. È la tradizione di famiglia di aprire i regali dopo il discorso della regina che avviene alle 3 del pomeriggio… È agonizzante aspettare così tanto. È ricevere nuovi asciugamani, calze, mutande dai nonni e saponi puzzolenti dagli zii e dalle zie. Io solitamente mi addormento per le grandi quantità di vino e per lo stomaco gonfio di tacchino.

2. Dovrebbe essere un gioco cin cui mi piacerebbe giocare (sono egoista fino a questo punto). Per quando riguarda le console, *Goldeneye* in multiplayer per N64, un gioco fantastico, mentre per PC *Fifa 2000*, in multiplayer, e si aggiungerebbe anche mio padre.

3. Io ho sempre desiderato sviluppare un gioco di "cecchini" nel quale si possa cambiare il corso della storia. Mi piacerebbe sparare a Babbo Natale mentre entra nei camini, forse questo non è lo spirito natalizio, ma sarebbe divertentissimo.

JEFF GAMON
BULLFROG

Ultimo gioco: ***Theme Park World***
Prossimo gioco: ?

1. Dal punto di vista degli sviluppatori, Natale è l'occasione di riposarsi. Il nostro lavoro ruota principalmente intorno alla stagione natalizia, perciò la seconda metà dell'anno del completamento di un progetto è sempre una confusione assoluta. Nello stesso tempo, però, può essere un periodo in cui "mangiarsi le unghie"; - "il nostro gioco sarà un successo?" – quest'anno lo dovrei sapere con buon anticipo, perciò sarà una benedizione.

2. Beh, ovviamente dovrei dire *Theme Park World*. Eccetto questo, una invidiata seconda scelta per quest'anno (e considerando che siamo entrambi devoti del Nintendo 64) è *Jet Force Gemini* – Mi aspetto molto da questo gioco.

3. Hmmm yeah, ciò è stato tentato qualche volta nel passato… se la memoria mi assiste con un po' di successo. Stranamente, però, penso che ci sia moltissimo materiale su cui affondare i denti dal punto di vista del design. Credo che il Natale in piccole dosi funzioni come tema di intrattenimento, ma i tentativi di usarlo interamente sono sempre sembrati divenire sdolcinati e sentimentali troppo in fretta.

PETER MOLYNEUX
LIONHEAD STUDIOS

Ultimo gioco: ***Dungeon Keeper***
Prossimo gioco: ***Black & White***

1. Il Natale è per me due cose. Prima di tutto è un'occasione per passare almeno sette giorni senza accendere il mio computer, e poi è la possibilità di riunirmi con tutta la mia famiglia e trascorrere un po' di tempo in allegria.

2. *Pokemon*, perché in questo modo potremmo scambiare e far lottare le creature per tutto il Natale.

3. Oh, dovrebbe essere una simulazione di Natale basata su Babbo Natale. Si dovrebbe accumulare quanto più spirito di Natale possibile e questo determinerebbe quanti regali si potranno consegnare. Lo spirito di Natale accumulato dipenderebbe da quanto il mondo crede in te e dovrebbe essere nostro compito impressionarli per essere in grado di dare molti regali.

TIM SWEENEY
EPIC GAMES

Ultimo gioco: ***Unreal Tournament***
Prossimo gioco: ***Unreal Tournament II?***

1. Una straordinaria festività da trascorrere con la famiglia.

2. (NdR: *Non è stata fornita alcuna risposta da Tim).*

3. Caccia di renne! Punteggio extra se si fa fuori Rudolph!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GEORGE BROUSSARD
3DREALMS

Ultimo gioco: ***Duke Nukem 3D***

Prossimo gioco: ***Duke Nukem 4Ever***

1. Come per tutti, è un periodo per stare insieme agli amici e rilassarsi un poco.

2. Quest'anno, dovrebbe essere *EverQuest*, che a mia opinione è uno dei migliori (e più importanti) giochi di tutti i tempi.

3. Uno sparatutto in prima persona chiamato Santa vs. Satan. Nessuna questione. Si va in giro come Babbo Natale tentando di far fuori gli empi leccapiedi di Satana. Babbo Natale può prendere a calci molti sederi, sapete. Molte persone non lo realizzano.

JOHN ROMERO
IONSTORM

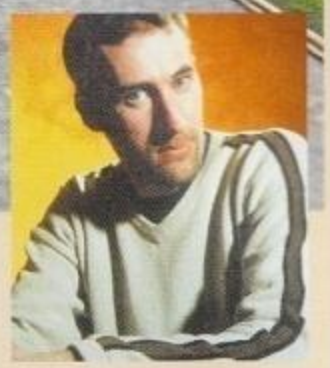
Ultimo gioco: ***Quake II***

Prossimo gioco: ***Daikatana***

1. Per me, Natale è un periodo da trascorrere con la famiglia, tutti raccolti insieme in un luogo per celebrare la festività e la distribuzione dei regali. Per me questa parte durerà solo un paio di giorni, e poi potrò veramente arrivare all'obiettivo principale: giocare tutti i giochi che ho perso perché ero troppo occupato a finire *Daikatana*! Trascorrerò le due settimane successive a Natale in ibernazione di fronte al mio computer!

2. Io gli darei *Daikatana*, perché ne sono veramente fiero. È veramente divertente, li atterrerei in deatmatch e poi li tirerei su giocando in cooperative mode.

3. Farei un gioco che abbia lo stesso feeling del livello Winter Wonderland di *Mario64*, eccetto il fatto che dovrei piazzare granate e lanciarazzi per tutto il luogo perché, beh, penso che sia tutto quello che io capisca veramente nella vita!



FIN MCGECHIE
MUCKY FOOT

Ultimo gioco: ***Creatures***

Prossimo gioco: ***Urban Chaos***

1. Essenzialmente solo famiglia, un'opportunità per tutti noi per ritrovarci tutti insieme, mangiar bene, evitare di guardare repliche alla TV, rilassarsi e dimenticare tutte le paure e i problemi che abbiamo avuto gli altri 11 mesi dell'anno... fino a che non tentiamo tutti di sederci nella stessa stanza e guardare 5 differenti canali contemporaneamente... e allora ci arrabbiamo tutti e ci picchiamo e ci lamentiamo... Eccellente, non posso aspettare...

2. Dovrei dire *Final Fantasy VIII*... è stato un grande fan del *VII* e lo ha tenuto abbastanza occupato per un po' di mesi, così si è certi di stare per spendere bene i propri soldi... E poi non appena lo avrà finito, il gioco finirà inevitabilmente sulla mia strada... Eccellente, non posso aspettare...

3. La cosa più ovvia su cui puntare sarebbe essere Babbo Natale, con il compito di consegnare i regali a tutti quelli che sono stati buoni durante l'anno... Perciò non farei un gioco così. Io immaginerei che a consegnare i pacchi, invece dell'allegro gran capo, siano i suoi aiutanti... Si controllerebbe un solitario elfo che fa ogni sforzo per consegnare ogni sorta di oggetti ai bambini nel vicinato, possibilmente in terza persona. Si dovrebbero affrontare gli animali domestici della famiglia, gli gnomi da giardino e cose simili, e la caratteristica principale del gioco sarebbe quella che ci si troverebbe a giocare nelle dimensioni di una casa con le proporzioni ridotte dell'elfo... Eccellente, non posso aspettare... Buon Natale e felice Nuovo Millennio!

DAVID PERRY
SHINY

Ultimo gioco: ***R/C Stunt Copter***

Prossimo gioco: ***Messiah***

1. È tempo di riposo... Arrivare a Natale è un sogno qua... Noi stiamo tutti affrettandoci per cercare di finire *Messiah*. Quando arriverà il giorno di Natale io penso che sentirete solo un gran sbuffare da parte del team di *Messiah*.

2. Probabilmente *Delta Force 2* sul PC in questo momento... E poi potremmo giocare in multiplayer in qualsiasi momento. Dovrà evitare i miei proiettili.

3. Sarebbe probabilmente costituto da una persona che irrompe in una rivendita di Ferrari per "prendere" il regalo di Natale che "vuole" realmente. Al diavolo le calze e le camicie!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BUNGIE

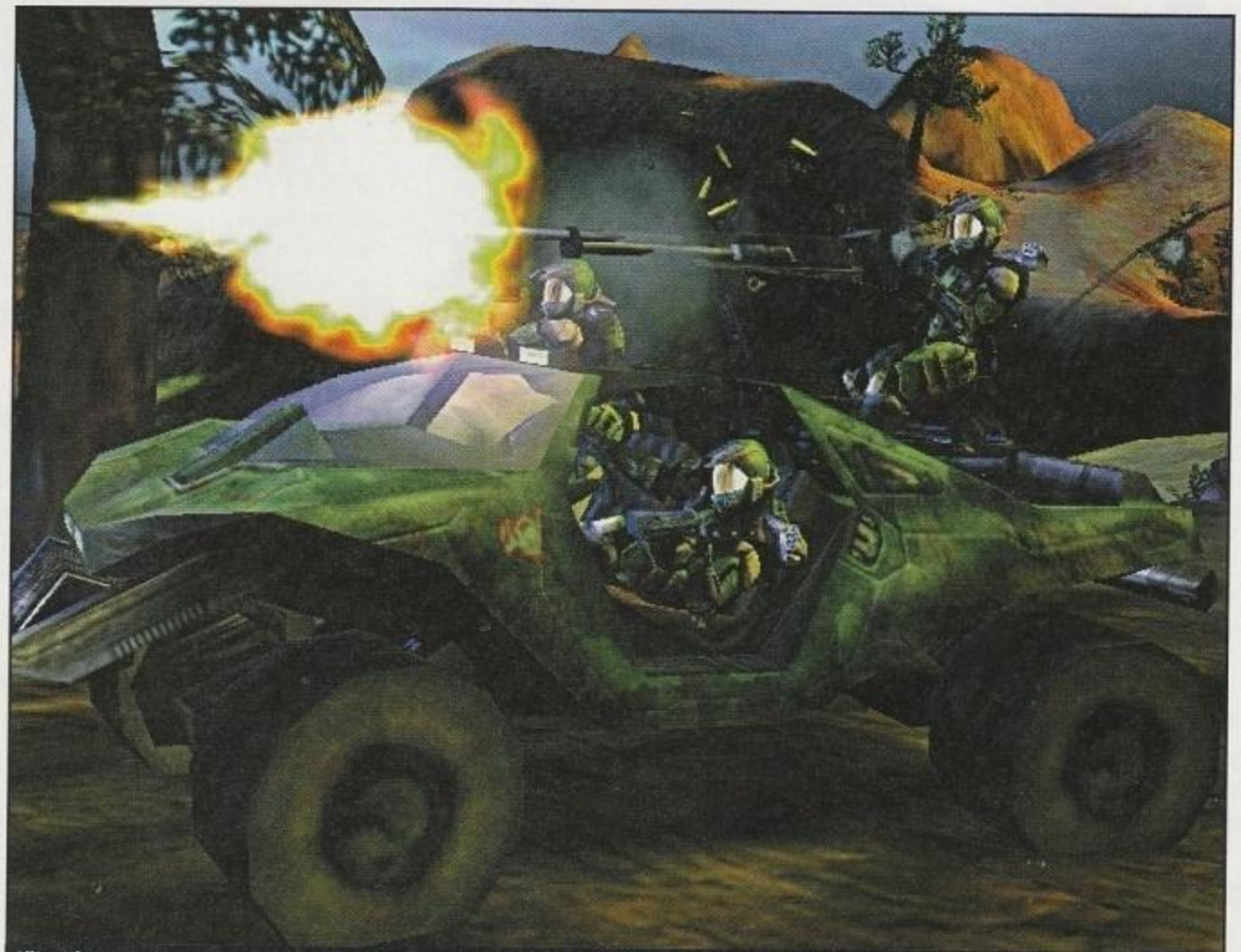
Un picchiaduro a scorrimento finalmente degno di menzione e un temibile rivale per *Team Fortress 2*. Ecco svelati i piani dei creatori di *Mith*.

Martedì 26 Ottobre. Oggi ho ritrovato fiducia nel mercato dei videogiochi per PC. Questo grazie ad un piccolo (si fa per dire) team di sviluppatori che da quasi dieci anni continua a prodursi in proprio i suoi titoli, trovando sempre un giusto spazio nel mercato, fra un colosso e l'altro.

Come se non bastasse, coi due giochi presentati oggi, la Bungie lancia un vero e proprio guanto di sfida alle grandi software house. *Halo* e *Oni*, a scanso di enormi scivoloni, promettono di essere due veri e propri macigni scagliati nel bel mezzo di quella pozza di acqua ristagnante che è ormai diventato il genere degli sparatutto 3D. Prima di dedicarmi ai due giochi in questione, anche per tenervi un po' sulle spine (e soprattutto per riempire queste quattro pagine di testo), mi sembra doveroso narrarvi un po' della storia di questi valenti programmatori.

La Bungie software nasce nel 1991 con la pubblicazione di *Operation Desert Storm* e *Minotaur: The Labyrinths of Crete*, primo gioco multiplayer-only per Macintosh.

Il vero successo, però, arriva fra il 1994 e il 1996 con la trilogia di *Marathon* che, oltre a vantare la loro prima uscita su Pc col secondo episodio, fa conoscere questo team al grande pubblico. In seguito, dopo aver pubblicato il loro primo titolo da semplici distributori con *Abuse* (un ottimo sparatutto bidimensionale), esordiscono come sviluppatori per entrambe le piattaforme con uno strategico in tempo reale intitolato *Myth: The Fallen Lords:* Se non proprio una rivoluzione, questo gioco porta sicuramente una ventata di novità nel genere. Intanto la grafica completamente tridimensionale permette un approccio tattico completamente differente rispetto al passato. Inoltre l'enfasi viene puntata maggiormente sul combattimento rispetto agli altri giochi in cui si passa la maggior parte del tempo ad accumulare risorse. *Myth* ha un notevole successo e nel giro di poco più di un anno scatta inevitabile la pubblicazione di un secondo episodio che porta ancora più soldi nelle casse del team americano. Di recente realizzazione è l'accordo con la Take 2 Interactive per la distribuzione dei prossimi parti di questo intraprendente team.


All'assaltooooooo!!!!

Un bel lavoro di squadra.

Siamo passati alle armi pesanti.

Guardate che bello l'anellone che si inarca verso il cielo.

Innanzitutto una premessa: alla Bungie hanno scelto di non prendere in licenza motori altrui ma di svilupparne di proprietari. Oltretutto sono stati sviluppati due motori completamente differenti con differenti potenzialità e prestazioni (scelta probabilmente dovuta alle grosse diversità nello stile grafico e nell'impianto di gioco). La scelta di realizzarsi autonomamente il motore del gioco comporta ovviamente vantaggi e svantaggi. Richiede ingenti investimenti in tempo e soldi, ma permette di avere a disposizione un engine che si conosce alla perfezione e, soprattutto, che è stato realizzato appositamente determinate caratteristiche.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

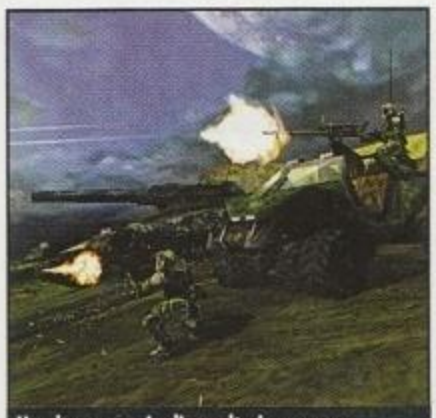
http://www.oldgamesitalia.net/

Un motore realizzato da altri, per quanto versatile possa essere, implica la possibilità di dover scendere a compromessi nella struttura di gioco.

Le previsioni segnalano rannuvolamenti.

ONI

Oni è fondamentalmente la trasposizione in un motore completamente tridimensionale (e con una visuale differente) della filosofia che anima i picchiaduro a scorrimento di produzione nipponica che tanto sono andati di moda nei primi anni novanta.
L'impostazione di matrice orientaleggiante è evidente fin da subito, con una grafica dallo stile molto essenziale e dai personaggi che richiamano palesemente quelli tipici degli anime. La cosa diventa poi palese se si considera che il filmato introduttivo e quello finale (di cui purtroppo non abbiamo potuto vedere un singolo fotogramma) sono stati affidati allo stesso team del film "Ghost in the shell".
La storia del gioco, ambientata nel 2032, vi pone al controllo di Konoko, un agente della Tech Crime Task Force che deve infiltrarsi in un sindacato criminale per distruggerlo dall'interno. Secondo i brevi accenni presenti nella press release, nel corso del gioco giungerete a scoprire incredibili rivelazioni non solo sul sindacato ma sulla stessa Konoko. La trama verrà raccontata tramite degli intermezzi realizzati con il motore del gioco e visualizzati in letterbox (in pratica in formato 16:9) per evitare di rompere troppo l'atmosfera e l'immersività.
Graficamente il gioco è molto bello. I personaggi sono molto dettagliati (si parla di 800 poligoni per i personaggi minori e 1200 per quelli principali) e ben caratterizzati. I designer sono riusciti a imitare bene lo stile nipponico senza scadere nel ridicolo (cosa che accade ben di rado quando gli occidentali tentano di imitare i giapponesi).
Il gioco presenta decine di personaggi, dal ninja al mega robottone (veramente enorme e impressionante) tutti molto belli e ben realizzati. Le animazioni sono realizzate mediante l'interpolazione dei fotogrammi: in pratica è una tecnica che permette di passare armoniosamente e improvvisamente da un'animazione all'altra, potete mettervi a correre, saltare improvvisamente e mettervi a sparare con un unico fluido movimento. Questo significa non dover stare ad aspettare il termine della fichissima animazione per poter impartire altri comandi (come accade in un sacco di giochi di calcio...) ma poterla interrompere senza oltretutto notare scatti di sorta nel movimento. Tutto questo, oltre a essere molto bello da vedere, è assai funzionale.
Le ambientazioni sono molto varie e spaziano dal gigantesco palazzone della polizia a una fabbrica sotterranea... fino a una fortezza in cima a una montagna.
In totale ci sono 25 livelli divisi fra 17 differenti ambientazioni (alcune dovrete visitarle più di una volta). I vari edifici sono stati progettati utilizzando AutoCAD di Autodesk, sapientemente governato da architetti professionisti reclutati per l'occasione. Questo ha permesso di realizzare ambienti molto realistici (per quanto realistica possa essere un'ambientazione spostata di trent'anni nel futuro) e funzionali. Parlando di mero aspetto estetico, per quanto ho avuto modo di vedere, gli scenari alternano ambienti dettagliatissimi ad altri invero un po' spogli.
Questo può avere più motivazioni che vanno da uno stadio di sviluppo non ancora avanzatissimo (e in effetti il tizio della Bungie ha detto che mancavano moltissime texture sulle pareti) a una scelta stilistica votata al minimalismo tipico degli anime.
Ottimamente implementata la gestione della telecamera che, come già avveniva in *Heretic 2*, viene gestita interamente dal giocatore col movimento del mouse. Come si è visto nel gioco della Raven questo metodo funziona perfettamente e i Bungie hanno inserito un caratteristica che rende i muri trasparenti in caso vadano a impedire la visione di gioco. Questo permette di piazzare la telecamera dove meglio preferiamo senza avere problemi di sorta.
Ovviamente non mancano tutti gli effetti speciali che vanno dalle sorgenti di luce alle ombre calcolate in tempo reale alla persistenza sui muri dei fori causati dai proiettili. E, a proposito di proiettili, parliamo un po' dei combattimenti: l'azione di gioco sarà equamente divisa fra combattimento all'arma bianca, scazzottate e sparatorie furiose. Secondo quanto dichiarato dagli sviluppatori non si troveranno in giro quantità clamorose di munizioni e bisognerà imparare a gestirle nel miglior modo possibile sfruttando, all'occorrenza, le grandi capacità atletiche di Konoko. I controlli, come da tradizione nei picchiaduro a scorrimento, sono molto semplici. In pratica

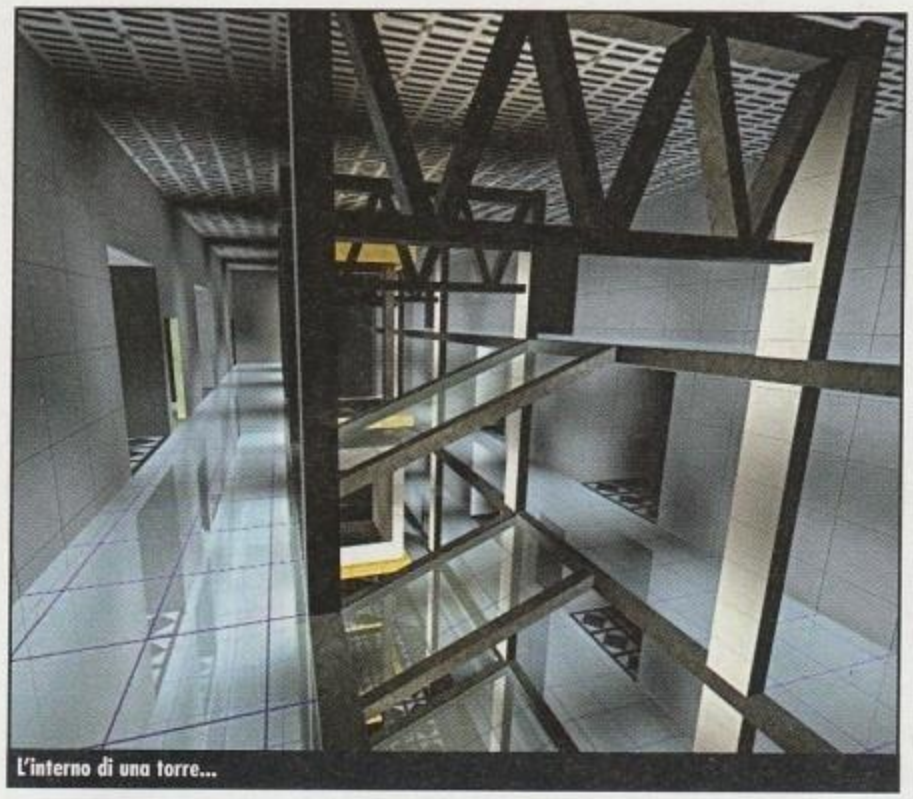

Un altro esempio di assalto in gruppo.

Argh! Mi hanno teso un'imboscata!

Adoro i piani ben riusciti.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

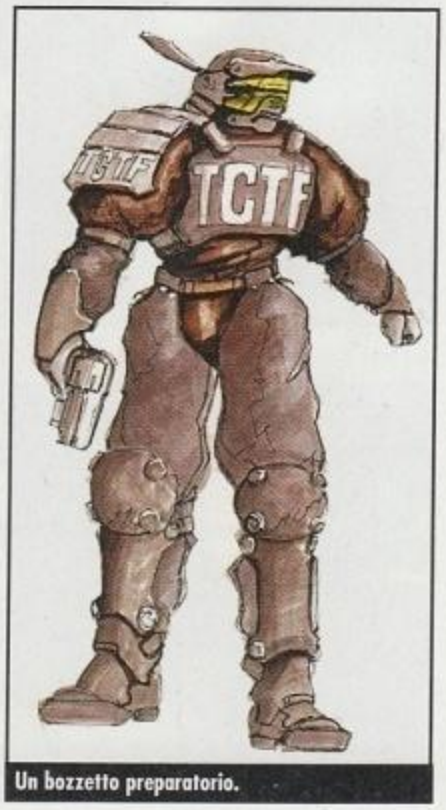

L'interno di una torre...

ci si muove con la tastiera e con il mouse si gestiscono la telecamera e gli attacchi. Col tasto sinistro si azionano i pugni e le armi, col destro si "tirano le pedate".
A seconda di cosa sta facendo il personaggio (se sta correndo, saltando, rotolando o se sta semplicemente fermo) premendo i due tasti del mouse si otterranno mosse differenti. Si va dai semplici pugni ai calci volanti con tutte le vie di mezzo del caso... ovviamente, attaccando un avversario nelle sue immediate vicinanze, il nostro personaggio eseguirà un'efficace presa tra le varie disponibili. Una delle più spettacolari è quella che si esegue prendendo alle spalle un ignaro nemico armato: Konoko gli afferrerà il braccio e lo spezzerà per impadronirsi del fucile. Le varie armi vengono utilizzate tramite il tasto sinistro del mouse (per cui quando si è armati è sempre possibile sferrare calci nel sedere dei nemici). Proseguendo nel corso del gioco Konoko avrà modo di imparare nuove mosse che andranno a sostituire quelle base. Invece di semplici pugni vi ritroverete a sferrare delle mazzate paurose che scaraventeranno i nemici dall'altra parte della stanza. Ho avuto modo di testare il gioco in un'arena per il multiplayer insieme agli inviati delle altre riviste italiane e devo dire che il metodo di controllo è molto funzionale e comodo e l'engine pare fare egregiamente il suo dovere. Va anche detto che sui PC erano montate delle Voodoo 3 e in generale, a sentire quanto diceva la PR di CDVerte, si trattava di computer molto potenti. Come girerà il tutto su un PC di fascia media? Vedremo, ma sembra che l'engine sia studiato per non risentire troppo di cali di potenza di calcolo non troppo esagerati... L'elemento adventure, inteso come risoluzione di enigmi, è totalmente assente, ma ciò non significa che bisognerà limitarsi a premere a ripetizione i tasti del mouse come dei forsennati perché, almeno a quanto dicono i programmatori, i nemici saranno dotati di una notevole intelligenza artificiale e andranno affrontati con criterio. I personaggi che incontreremo si comporteranno in modo differente a seconda delle situazioni cercando riparo se si troveranno bersagliati, preparando degli agguati o scappando se si trovano feriti o in inferiorità numerica. Già, inferiorità numerica, perché avrete anche una squadra d'appoggio a seguirvi in alcune delle vostre missioni. Purtroppo non ho avuto modo di vedere all'opera le routine d'intelligenza artificiale perché, anche se il programmatore presente ha mostrato un livello del gioco in singolo, i nemici presenti erano programmati solo per stare fermi (in modo da poter mostrare alcune mosse particolari) e attaccare a testa bassa se infastiditi. In linea di massima, comunque, sarà possibile affrontare gli scontri in parecchi modi differenti. Addirittura nella documentazione fornita si parla della possibilità di sparare alle luci per lasciare i nemici al buio, scaricargli addosso una granata a concussione e fuggire saltando attraverso il vetro di una finestra mentre la stanza ci esplode alle spalle. Prospettiva intrigante, non è vero? Direi di si, anche e soprattutto nell'ottica di frenetici scontri in multiplayer (anche se l'anima del gioco è fondamentalmente single player). Ci saranno una manciata di arene appositamente costruite (non è stato dato un numero preciso) e sarà possibile utilizzare uno qualsiasi dei personaggi presenti nel gioco (ognuno dei quali dotato delle sue mosse peculiari e del suo stile di combattimento).
Insomma, di carne al fuoco ce n'è parecchia; nei prossimi mesi si renderà disponibile una demo e potremo vedere come procede la cottura, ma solo nei primi mesi del prossimo anno potremo sapere se il pargolo assumerà le fattezze di un succoso arrosto o se ci troveremo in mano una bistecca bruciacchiata.

HALO

Il secondo gioco in fase di sviluppo presso gli uffici della Bungie è *Halo*.
Anche questo è uno sparatutto in terza persona ma l'impostazione è completamente differente. Innanzitutto la storia: il gioco è ambientato parecchio in la nel futuro. L'umanità ha ormai colonizzato gran parte

... che non so perchè ma mi piace da impazzire.



Un bozzetto preparatorio.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

RISSA!

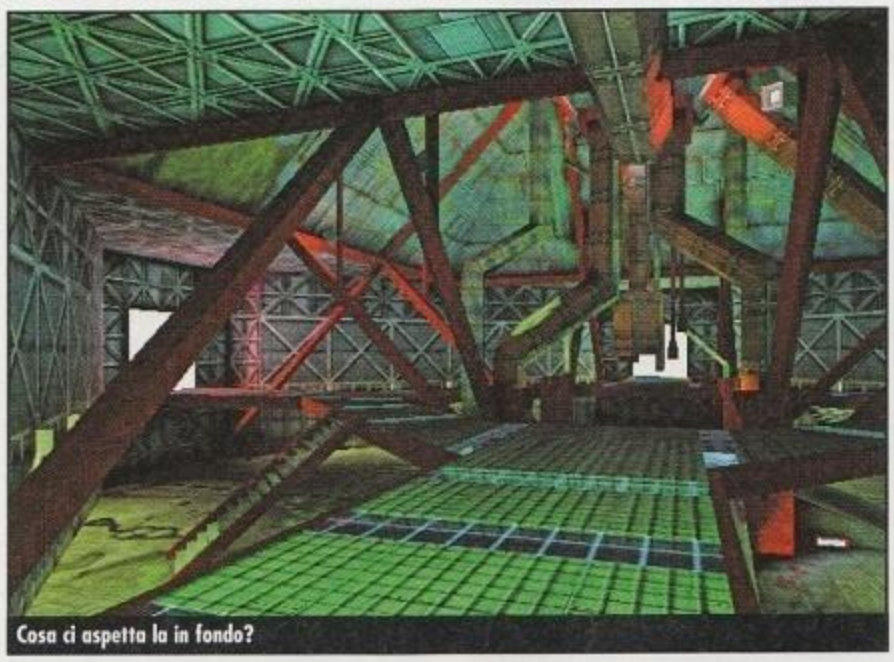
della galassia e controlla un impero vastissimo. Un giorno spunta, non si sa bene da dove, una razza aliena dall'indole alquanto aggressiva. La guerra è inevitabile, ma più che un conflitto sembra essere un massacro a senso unico: nel giro di poco tempo le vittime si contano nell'ordine dei miliardi e l'umanità è costretta a ritirarsi sempre di più verso il pianeta d'origine. Anche sulla Terra, però, c'è ben poco da fare per difendersi e gli uomini sono costretti a evacuare il pianeta e a ripiegare verso un altro sistema. Durante la fuga si imbattono in un pianeta attorno al quale orbitano una luna e una strana costruzione a forma di anello. Il lato esterno di quest'anello è costituito da un materiale durissimo. Nel lato interno trova posto un vero e proprio ecosistema abitabile dove gli uomini decidono di trovare rifugio. Qui si svolgerà la battaglia finale fra l'umanità e il malvagio invasore.

In sostanza la trama non è niente di particolarmente innovativo o originale, però va detto che l'idea dell'anello è abbastanza interessante e in generale, anche a livello di rappresentazione grafica, il sistema costituito dai due pianeti e dal "coso" è intrigante e molto d'atmosfera.

Strutturalmente il gioco offrirà una notevole libertà d'azione: le varie missioni saranno concatenate fra di loro e il modo in cui vi comporterete influenzerà il dipanarsi della trama. Il mondo di gioco è unico: non ci saranno livelli separati da porte o muri invalicabili una volta attraversati, ma si avrà a che fare con un vero e proprio mondo in costante evoluzione su cui si sta svolgendo una guerra. Sotto un certo punto di vista la cosa è molto simile alle campagne interattive presenti negli ultimi simulatori di volo. Avrete a disposizione un armamentario molto fornito e tutta una serie di veicoli (jeep, velivoli, carri armati e così via...) da guidare. Grande enfasi sarà comunque messa sul multiplayer che è, in effetti, il vero cuore del gioco. Come va molto di moda in questi ultimi tempi (e, personalmente, non posso che rallegrarmene) la modalità cooperativa sarà il vero fulcro del gioco e penso proprio che sarà qualcosa di incredibilmente esaltante mettersi alla guida di una jeep mentre un nostro amico smitraglia dal sedile di fianco e un altro comanda la torretta sul retro (e magari un quarto ci fornisce copertura aerea a bordo di un caccia). Da quel poco che abbiamo potuto vedere si tratterà di condurre vere e proprie azioni di guerriglia contro alieni solitamente più numerosi di noi. Diventerà quindi fondamentale affrontare le missioni con una buona dose di strategia, cercando magari di attirare in trappola il nemico tendendogli delle imboscate. Fondamentale quindi la coordinazione fra i vari elementi del gruppo, resa possibile anche da una comunicazione gestuale fornita di moltissimi di movimenti usati per scambiarsi messaggi nel più totale silenzio. Simpatica la possibilità di esibirsi in gestacci degni di uno scaricatore di porto per attirare le ire degli alieni; alieni che, ovviamente, alla Bungie spacciano come intelligentissimi e capaci di organizzare attacchi su più fronti in vere proprie squadre d'assalto.

Comunque, in linea di massima, questo gioco non sembra promettere più di quanto non faccia *Team Fortress 2* (il che comunque è già tantissimo) se non un ambientazione completamente differente (e forse più affascinante, ma qui va a gusti).

Cosa distingue Halo dalla concorrenza?


Cosa ci aspetta la in fondo?

L'inviato della Bungie, prima di mostrarci il filmato del gioco, ci ha detto che era stato realizzato col motore grafico. Una volta partite le immagini, tutti erano lì a pensare "Sì, certo, come no". Poi, finito il filmato, la telecamera è rimasta ferma a indugiare su un personaggio. Il tizio della Bungie ha afferrato il mouse e ha cominciato a muovere telecamera e personaggio...

Veramente clamoroso.

Non è mia abitudine abbandonarmi facilmente (soprattutto in fase di preview) a lodi sperticate e men che meno sono solito farlo per il semplice aspetto grafico, ma qui siamo di fronte a qualcosa di veramente clamoroso.

Il livello di dettaglio, la bellezza delle ambientazioni, le scelte di design, la fluidità delle animazioni, gli effetti di luce... Tutto da lasciare a bocca spalancata (a parte le esplosioni che erano ancora da rifinire). Alzare lo sguardo e vedere l'anello che sovrasta il giocatore e gira tutt'intorno è una sensazione indescrivibile. Poco importa se è solo una texture piazzata lì o se è effettivamente calcolato dal processore. Comunque, per chi temesse di non poter giocare con questo mostro, sappiate che i poligoni sono scalabili (in pratica il numero di poligoni che compongono un oggetto aumentano con l'avvicinarsi dell'inquadratura) e che il gioco si adatta alla vostra configurazione (ci è stato fatto vedere in 640 X 480 e diminuendo la profondità di colore (in pratica come apparirebbe con una misera Voodoo 1) e rimane molto bello. Ciononostante il dubbio che un PC di fascia media non si riveli in grado di gestire la ricchezza grafica di *Halo* è sicuramente condivisibile. É ancora troppo presto, in ogni caso, per emettere giudizi definitivi al riguardo, dopotutto l'uscita del gioco è fissata per l'estate dell'anno prossimo. Aspetteremo fiduciosi...

Andrea Maderna

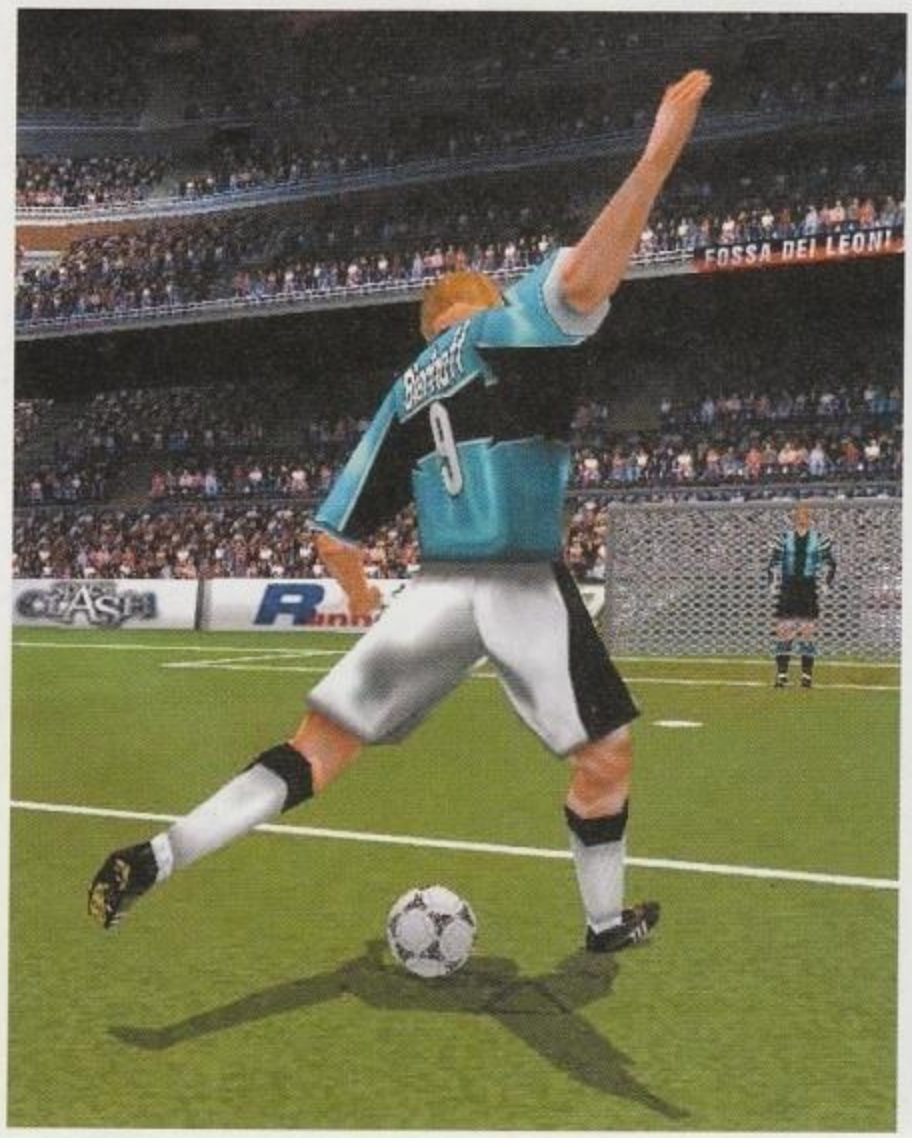
Vi rendete conto di cosa vuol dire controllare quel bestione?

Guardate cosa sta facendo!

http://www.oldgamesitalia.net/

UN SUCCESSO DYNAMICO

Dopo l'incredibile successo della serie PC Calcio, gli iberici della Dinamic Multimedia si preparano a sbarcare e a invadere il suolo italico con una linea di prodotti molto valida. Dopo i numerosi trionfi ottenuti in Spagna, il colosso iberico spera di ripetere gli stessi successi nel mercato italiano con una campagna pubblicitaria aggressiva, incentrata nel dimostrare a tutto il mondo videoludico l'eccellente rapporto qualità-prezzo dei loro prodotti. Ci riuscirà? Noi di PC Zeta ne siamo convinti!



Qualche anno fa comparve nelle edicole italiane un prodotto dedicato agli appassionati di calcio dal titolo di *PC Calcio* (1995). Questa simulazione, dalla grafica non eccezionale, ma dalle molteplici modalità di gioco, riuscì ben presto a conquistare le simpatie e i portafogli dei calciofili italiani. Questo successo si moltiplicò in modo esponenziale di anno in anno: ormai la serie *PC Calcio* è assoluta dominatrice della scena videoludica italiana e spagnola nel campo dei giochi sportivi per PC. Il segreto di questa linea è da ricercare nell'ottimo rapporto tra qualità e prezzo e nell'inusuale canale distributivo utilizzato: il prodotto veniva venduto inizialmente sulle L.24900 e, novità assoluta, lo si poteva trovare solo in edicola. Di anno in anno in numeri sono aumentati facendo diventare la Dinamic Multimedia un vero punto di riferimento per gli appassionati e per le stesse case distributrici. In soli sette anni, la crescita della Dinamic Multimedia è stata incredibile nel mercato spagnolo: attualmente detiene circa il 61% di questo settore. Se pensiamo che un colosso come l'Electronics Arts è fermo al 10% di questo mercato, questo dato deve far riflettere le case distributrici. Infatti, non è solo la EA a essere massacrata, ma anche multinazionali come Havas, Infogrames, Ubi Soft hanno delle quote di mercato assolutamente poco competitive. Naturalmente, gli uomini della Dinamic Multimedia italiana (la divisione nostrana è nata nel 1998) sperano di ripetere il successo clamoroso ripetuto dai cugini iberici: la chiave di queste incredibili vendite è nell'ottimo rapporto qualità-prezzo dei titoli. La casa spagnola è stata la prima a intuire le potenzialità di un mercato di fascia bassa (riferito al prezzo dei videogiochi) ed è stata molto abile a sfruttarlo. Noi di PC Zeta siamo stati a Madrid a visionare i prodotti della Dinamic Multimedia, e abbiamo visto le edicole e i negozi della capitale spagnola invase dai prodotti di questa software house. Insomma, al prezzo di 2995 pesetas (equivalenti alle nostre 35000 lire) si può comprare l'impossibile: tra le altre cose, Dinamic in Spagna è la casa distributrice dei prodotti Empire e Monolith (*Shogo*). Oltre a sviluppare, gli strateghi del marketing hanno cercato di ampliare il catalogo con prodotti di grande qualità e i numeri raggiunti in Spagna confermano il trend di questa brillante intuizione: con un prezzo così competitivo la pirateria è pressoché debellata... La nostra speranza è che le altre software house e le case distributrici percorrano la strada intrapresa con successo dalla casa spagnola per proporre ai videogiocatori dei titoli qualitativamente ottimi a prezzi competitivi. Quest'anno la Dinamic Multimedia ha deciso di sbaragliare il mercato andando a conquistarsi una grossa fetta del lucroso mercato natalizio; infatti, i boss della casa spagnola hanno deciso di anticipare il campione di vendite *PC Calcio 2000* per sferrare un durissimo colpo alle altre competitrici. La grossa novità è che i prodotti Dinamic saranno venduti nella grande distribuzione (supermercati/centri commerciali) e nei negozi per computer e videogiochi. Questo passo dovrebbe garantire un'ulteriore crescita nel mercato italiano. È stata ulteriormente potenziata la campagna pubblicitaria che sfrutterà oltre la stampa specializzata, anche i principali quotidiani italiani, la radio e la televisione. Inoltre è prevista una massiccia campagna pubblicitaria/promozionale via Internet. Con cinque team di sviluppo a propria disposizione, la Dinamic Multimedia cercherà di aggredire il mercato con giochi che possano accontentare grandi e piccini. In Italia verranno commercializzati una serie di prodotti ritenuti idonei per il nostro mercato; in Spagna Dinamic Multimedia occupa un posto di rilievo anche nel segmento dell'intrattenimento multimediale con

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

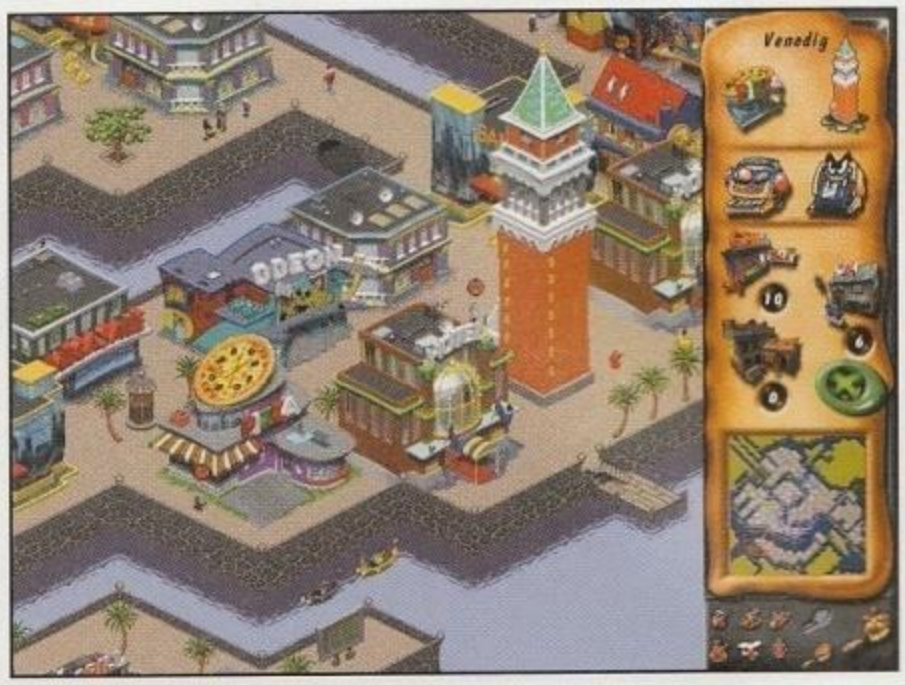
numerose produzioni allegate ai principali quotidiani spagnoli (El Mundo, Marca, Sport). Sfruttando una strategia complementare per cercare di coprire i diversi segmenti del mercato, la Dinamic ha generato un'invasione di prodotti per computer nelle 36000 edicole nostrane: quindi, aspettiamoci un'altra rivoluzione…

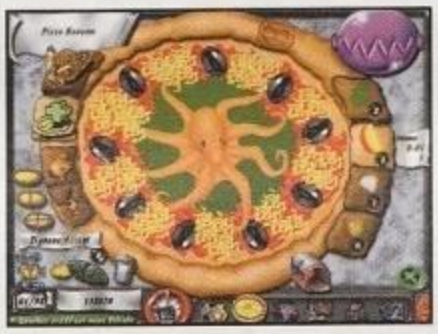
UN SUCCESSO MERITATO

L'invito a Madrid per visionare la sede della casa di *PC Calcio 2000* ci ha fornito l'occasione per conoscere da vicino questa incredibile realtà nel panorama videoludico mondiale. La sede della Dinamic Multimedia è situata fuori Madrid in una zona residenziale dall'aspetto e, soprattutto, dalle influenze molto inglesi. In questo luogo tranquillo e rilassante, le menti dei programmatori e degli sviluppatori della Dinamic possono concentrarsi per realizzare le nuove versioni di *PC Calcio* o per creare qualche nuovo prodotto. Gli uffici occupano una superficie di 1000 metri quadrati e vantano circa 110 persone che lavorano quotidianamente in essi. Appena entrati, siamo andati alla ricerca del team di sviluppo di *PC Calcio 2000* per carpire qualche preziosa informazione: abbiamo trovato solo il gruppo che si occupa di tenere aggiornato l'incredibile database del gioco. Vi farà piacere apprendere che abbiamo scorso sulle scrivanie diversi quotidiani sportivi italiani: quindi, i dati inseriti sono assolutamente fedeli e realistici. Per controllare il tutto e non lasciare nulla al caso, i responsabili della Dinamic italiana hanno mandato un tester italiano di fiducia per garantire che le squadre spagnole non siano molto più forti di quelle italiane. Il team di sviluppo spagnolo sta facendo i salti mortali per lanciare questo prodotto nel periodo natalizio, perfettamente funzionante, cercando di evitare le solite vagonate di bug che infarciscono abitualmente i titoli a prezzo pieno. Ecco un breve resoconto dei prodotti targati Dinamic Multimedia che invaderanno il mercato nei prossimi mesi.

PIZZA SYNDICATE

Questo titolo, piuttosto originale, potrebbe portare una ventata di novità nel campo dei giochi strategici/manageriali. Inspirato a un vecchio classico come *Pizza Tycoon* della Microprose, *Pizza Syndicate* programmato dalla teutonica Software 2000 (sono gli sviluppatori del leggendario *The Manager* per Amiga) potrebbe regalare ore e ore di sano divertimento nel realizzare pizze. Se il vostro sogno è sempre stato quello di aprire una pizzeria, finalmente potrete realizzarlo. Il gioco è davvero completo sotto ogni aspetto (forse fin troppo) e vi permetterà di costruire una catena di pizzerie nelle principali città del pianeta. Dovrete aprire filiali, trovare i magazzini, i fornitori giusti e assumere del personale veramente capace. Potrete persino studiare l'orario di lavoro per vedere chi è produttivo e licenziare i cosiddetti scansafatiche. Potrete cucinare la pizza dei vostri sogni, mettendoci tutti gli ingredienti di vostro gradimento: per sapere se è veramente appetitosa avrete a disposizione un gruppo di cavie affamate pronte ad assaggiare qualsiasi cosa… Insomma, potrete decidere il prezzo del coperto, della pizza, il menu e l'arredamento della pizzeria: il gioco ci sembra davvero molto completo da questo punto di vista. Naturalmente, avrete una concorrenza spietata: i vostri avversari non lesineranno a ricorrere a trucchi sporchi per infangare il nome della vostra catena di pizzerie: aspettatevi orde di topi e di scarafaggi… Anche voi potrete fare la stessa cosa: comunque, per difendervi potrete assumere un corpo di vigilanza. Attenzione alle visite a sorpresa del dipartimento dell'igiene: vi converrà stare all'erta. Il gioco oltre al lato culinario presenta una parte finanziaria di assoluto valore. Per avere il denaro necessario per aprire una filiale, dovrete richiedere prestiti alle banche oppure potrete ingaggiare un gruppo di malavitosi. Questa possibilità aggiunge nuovo spessore al gioco: infatti, potrete andare in giro per le città compiendo rapine alle banche con un gruppo di fedeli sicari al vostro servizio, oppure a rapinare magazzini o rapire certi personaggi. *Pizza Syndicate* è strutturato sia a missioni sia a campagna, e vi permetterà una sfida in tempo reale con cinque avversari controllati dal computer. Una delle chicche del gioco sono le diverse "personalità" degli abitanti delle città: è molto divertente vedere i passanti che hanno voglia di mangiare una pizza ai frutti di mare…





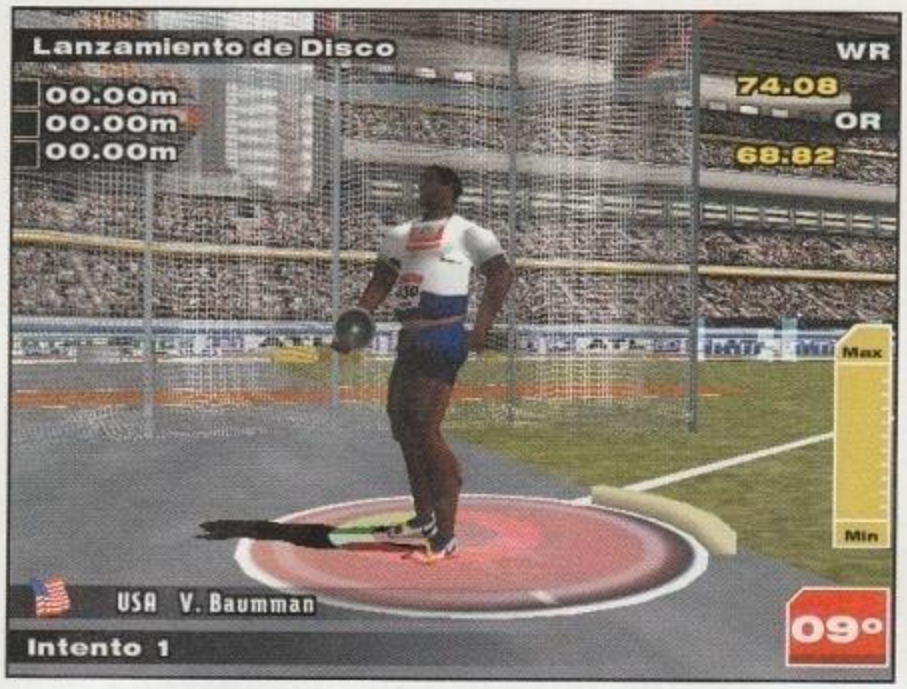
USCITA PREVISTA: Fine Novembre
PREZZO: L.35.000

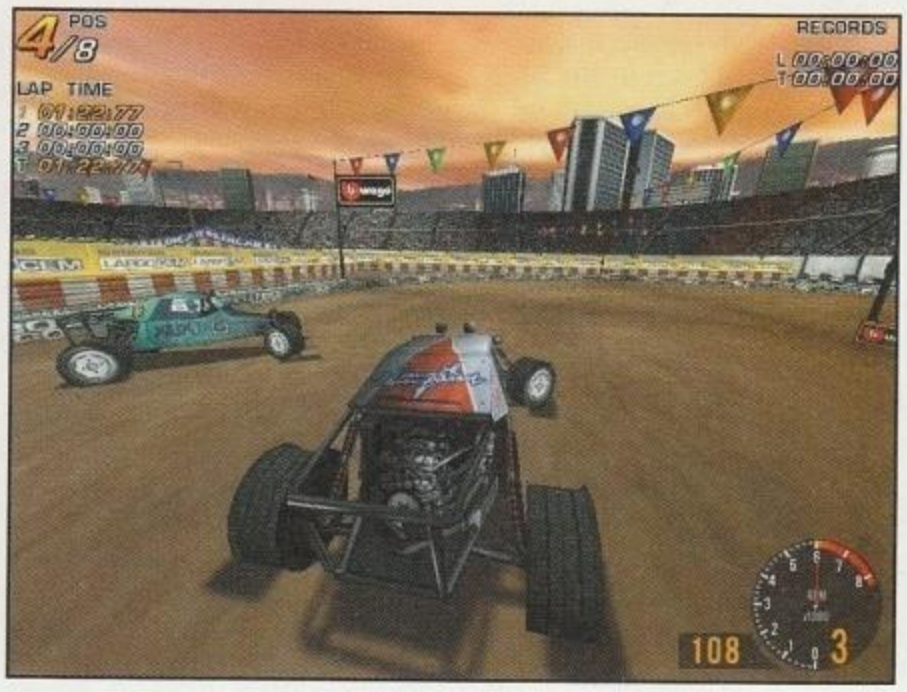
PC CALCIO 2000

E' ormai da alcuni anni il titolo più atteso dagli appassionati delle simulazioni manageriali-calcistiche. Le vendite stratosferiche (in Italia e in Spagna) lo hanno consacrato a campione d'incassi nel botteghino delle case distributrici. Dopo aver venduto la bellezza di 1.750.000 copie in tutto il mondo, *PC Calcio 2000* (è stato ribattezzato così) si appresta a fare sfracelli. Considerate che in Gran Bretagna la serie *Championship Manager* vende solitamente 100.000 copie in ogni sua trasposizione; *PC Calcio 7* in Italia ha venduto la bellezza di 220000 copie!!!! Un risultato clamoroso, in grado di oscurare commercialmente giochi come *FIFA, Tomb Raider*. Le vendite sono state ripartite in questo modo: 170000 *PC Calcio 7 e* 50000 per il suo aggiornamento (per la stagione in corso venduto in edicola a settembre). Questo grosso successo commerciale ha dato nuova linfa ai programmatori della serie che hanno implementato alcune novità e hanno perfezionato ulteriormente l'interfaccia di gioco. Il grosso del lavoro è stato fatto sul cosiddetto simulatore. È stata migliorata l'intelligenza artificiale dei giocatori, con più di 400 animazioni per i calciatori. Sono stati aggiunti effetti metereologici come la pioggia, il fango, i lampi e la neve. Sono stati implementati più di 400 stadi con la ricostruzione perfetta di quelli appartenenti alla Liga e alla Serie A. I giocatori hanno animazioni facciali e una diversa struttura fisica: Bierhoff sarà un gigante, mentre Zola sarà molto più piccolo.
È stato aggiunto un radar 2D per seguire al meglio le azioni di gioco. Alla Dinamic hanno lavorato molto per integrare al meglio un suono tridimensionale che sfrutti le nuove tecnologie esistenti: per quello che abbiamo potuto veder il risultato è sicuramente positivo. Per quanto riguarda la parte manageriale, gli sviluppatori spagnoli hanno apportato diverse piccole modifiche alla collaudata struttura di gioco. Innanzitutto, l'in-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





terfaccia è stata completamente ridisegnata per garantire una maggiore immediatezza e facilità nel suo utilizzo: la parte dedicata al merchandising è stata ulteriormente sviluppata. È stata aggiunta la possibilità di costruire uno stadio e di ampliarlo: si potranno creare gradinate supplementari, nuove tribune ecc. Le schede dei giocatori sono ancora più complete e presentano altri nuovi parametri. È stata inoltre perfezionata la gestione finanziaria delle squadre, soprattutto la parte che riguarda i trasferimenti. Infine è stata maggiormente rifinita la gestione degli allenamenti dei calciatori: se volete diventare dei novelli Pincoli/Ventrone potrete sbizzarrirvi...

USCITA PREVISTA: Dicembre
PREZZO: L.39.900

PC ATLETICA 2000

Nel campo delle simulazioni sportive per PC mancano sicuramente dei titoli dedicati all'atletica leggera. Per sopperire a questa mancanza, la Dinamic Multimedia ha deciso di proporre questo *PC Atletica 2000*, un titolo che potrebbe fare sfracelli a livello di vendite. Con l'arrivo delle Olimpiadi, probabilmente il mercato sarà invaso da diverse produzioni dedicate a questo avvenimento. Con largo anticipo, gli uomini della Dinamic faranno uscire questo prodotto che ci è sembrato molto promettente. L'azione di gioco viene controllata tramite il mouse con un sistema sviluppato appositamente chiamato "Mouse DrivenPower". Non dovrete smanettare furiosamente sul mouse per far correre il vostro atleta più velocemente: con questo sistema dovrete tenere sottocchio solo alcune icone e premere il tasto del mouse al momento giusto. Le prove che affronterete sono ben 19: potrete gareggiare nelle cosiddette prove di velocità (100m/200m/400m/110m Ostacoli/400m Ostacoli/Staffetta 4x100m/Staffetta 4x400m), in quelle di fondo (800m/1500m/3000m Siepi/5000m), nei salti (Salto in lungo/Salto triplo/Salto in alto/Salto con l'asta) e, infine, nei lanci (Disco/Giavellotto/Martello/Peso). Avrete due modalità di gioco Team Arcade e Training Manager, possibilità di migliorare le caratteristiche dei singoli atleti. Potrete disputare allenamenti, campionati e singole gare. Ci saranno atleti sia di sesso maschile e sia di sesso femminile. Si possono sfidare due giocatori sullo stesso computer e fino a otto in una rete locale. I numeri ci sono, speriamo che questo *PC Atletica 2000* possa tenere fede alle attese.

USCITA PREVISTA: Dicembre
PREZZO: L.39.900

RADICAL DRIVE

Questo gioco potrebbe rappresentare una sorpresa per gli appassionati dei giochi di guida arcade: la sua velocità e la sua grafica ci hanno particolarmente colpito. Certo, in questo genere, la Dinamic Multimedia va a scontrarsi con autentici mostri sacri, ma Radical Drive può davvero dire la sua. I dati tecnici sono di assoluto rilievo: 5 modalità di gioco (Velocità, Cross, Monster, Buggy e Salto), 40 circuiti su cui gareggiare e un'intelligenza artificiale che si adatta all'abilità dei giocatori umani. Il tutto condito da un controllo intuitivo e da una giocabilità di buon spessore. Questo *Radical Drive* potrebbe decisamente sorprendere...

USCITA PREVISTA: Gennaio 2000
PREZZO: L.35.000

LA PRIGIONE

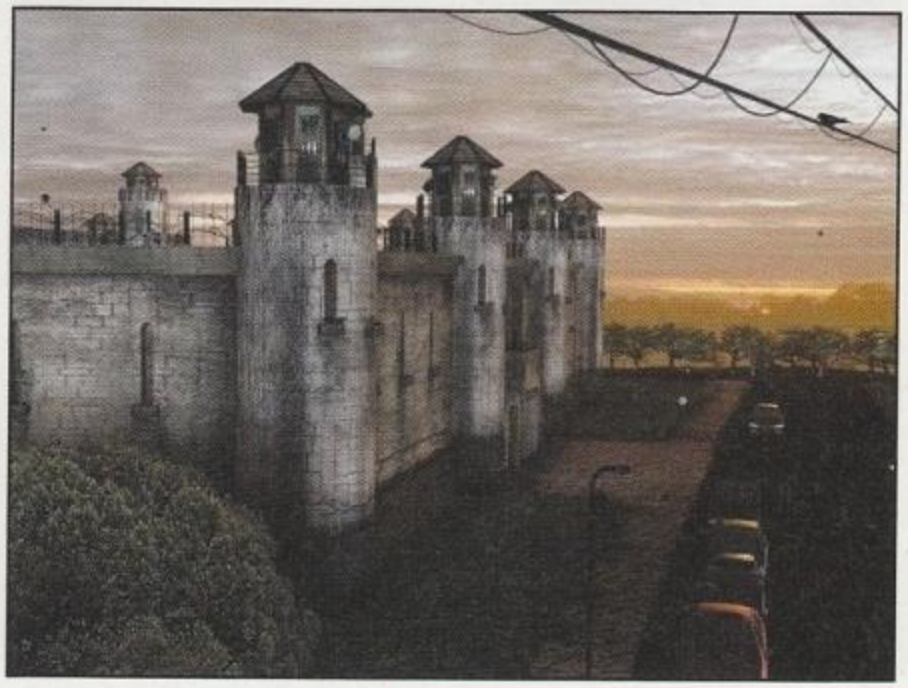
Con questo titolo ancora in fase di programmazione e di gestazione la Dinamic Multimedia vuole entrare prepotentemente nel mercato dei giochi on-line. All'interno di un carcere penitenziario potrete interagire con più 100 persone cercando di ideare un piano per la fuga. Si potrà completamente caratterizzare il proprio personaggio. Graficamente, il gioco ci è sembrato molto bello. Si potrà interagire sia con personaggi umani sia con personaggi gestiti e creati dal computer. Per ideare il piano di fuga vincente si potrà chattare con le altre persone collegate ai server.
Il gioco è ancora lontano dal suo completamento, però, è ipotizzabile una sua uscita verso la metà dell'anno 2000. Leggetevi i prossimi numeri di PC Zeta per ulteriori speciali o informazioni.

USCITA PREVISTA: 2000
PREZZO: N.D.

TITOLI IN FASE DI GESTAZIONE

Oltre a questi cinque titoli promettenti, sono stati annunciati altri giochi che vedranno la luce nel corso del prossimo anno. Tra le novità segnaliamo lo sviluppo di *PC CICLISMO* (del quale, purtroppo non sappiamo nulla), di *M, un alieno in difficoltà*, di *Runaway: A Road Adventure* (un'avventura) e di *Grouch*. Da Mardid per ora è tutto, passo e chiudo.

Raffaello Rusconi



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MONDO Bit

a cura di Alessandro Billeri

MICROSOFT: DOVE ANDRAI DOMANI?

Pesanti nubi in casa Microsoft dopo il pronunciamento del giudice federale

Microsoft
Where do you want to go today?

Lo sappiamo bene che non è una notizia che riguarda i videogiochi, ma chiunque conviva con un computer non può ignorare l'avvenimento che può dare una bella scossa al mondo dei PC.
Oltre un anno fa il dipartimento di giustizia americano e 19 stati dell'Unione hanno accusato Microsoft di violare le leggi sull'Antitrust. Non siamo legali né esperti di marketing, ma non ci voleva molto a rendersi conto che Microsoft è a tutti gli effetti un monopolista e che fa di tutto per mantenersi tale. Pur riconoscendo alla società di Bill Gates l'indiscutibile merito di aver reso il PC uno strumento user friendly e averne permesso la diffusione presso il grande pubblico, non si può negare che si sia resa responsabile di molte manovre volte esplicitamente a stroncare la concorrenza. Il caso più eclatante si è avuto con Internet Explorer: Microsoft era partita in ritardo nella corsa al Web e la nicchia di mercato era stata occupata da altri prodotti tra cui Netscape Navigator (nel campo dei browser). Microsoft decise di imporsi e creò un browser che, per molti aspetti, era superiore al concorrente. Con una mossa a sorpresa Microsoft lo distribuì gratuitamente mentre Netscape faceva pagare Navigator alle aziende. Il passo successivo fu l'integrazione forzata del browser con il sistema operativo: IE fa parte di Windows 98 (appesantendolo vistosamente) e, a meno di ricorrere a particolari trucchi non documentati, non può essere eliminato, rendendo di fatto inutile l'uso di un qualsiasi "Navigator". Questo è l'esempio eclatante, ma evidentemente c'è altro sotto, visto che il giudice Thomas Penfield Jackson ha esplicitamente respinto le tesi difensive di Microsoft che negavano di aver danneggiato gli utenti finali. Jackson va oltre: dichiara addirittura che "Microsoft ha dimostrato che userà il suo prodigioso potere di mercato e i suoi immensi profitti per danneggiare qualunque azienda che insista a portare avanti iniziative che possano intensificare la competizione contro uno dei prodotti chiave Microsoft". Il risultato finale di tutto ciò sarebbe che molte innovazioni utili al consumatore non sarebbero mai arrivate perché non coinciderebbero con gli interessi di Microsoft: in effetti non è un luogo comune affermare che la concorrenza fa bene all'utente finale.
Questa sentenza preliminare non è però quella decisiva: nei prossimi mesi sono attese le proposte del governo e le risposte di Microsoft. La sentenza finale si avrà nei primi mesi del 2000 con possibilità di ulteriori slittamenti legati ai probabili ricorsi. Quali potrebbero essere gli effetti di quella che si annuncia come una doccia fredda per l'azienda di Redmond? Si potrebbero avere cambiamenti strutturali come l'obbligo di frazionamento in società minori (è già successo nel campo delle telecomunicazioni alla AT&T) o impedendo a Microsoft di esercitare il proprio monopolio in altri settori. In casa Microsoft si ostenta tranquillità, dichiarando che l'azienda in realtà soffre la concorrenza di numerosi (???) avversari come SUN, ORACLE e Linux, i quali mostrano come la competizione sia ben viva nel mondo dei computer.
Non notate niente di ironico nel fatto che il tanto vilipeso e temuto Linux, considerato da molti utenti un vero e proprio simbolo dell'opposizione allo strapotere Microsoft, venga usato da questa per cercare di coprirsi le spalle? Tra l'altro la sentenza di Jackson ha immediatamente effetto anche su altri processi che stanno coinvolgendo Microsoft: le cause intentate da Caldera e da Sun contro Microsoft stessa hanno alcune somiglianze con la suddetta sentenza. Lo sviluppo importante è che adesso è la Microsoft a dover dimostrare di aver rispettato le leggi sull'antitrust, mentre finora doveva essere dimostrata la sua colpevolezza. Gli esperti ritengono che molto probabilmente si arriverà ad un patteggiamento anche se non è prevedibile in quali termini e con quante rinunce questo avverrà.
Tutto ciò è avvenuto in data 5 novembre, proprio alla fine della settimana che ha visto Microsoft entrare a buon diritto tra le società sulle quali viene calcolato l'indice Down Jones... Immaginatevi da soli le possibili ripercussioni di tutto questo sulle azioni Microsoft.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Digital music
Home cinema
Internet
Games

Vivi l'emozione

® Creative Technology Ltd. Tutti i nomi di prodotto o marchi sono marchi registrati dai legittimi proprietari. Tutte le specifiche sono soggette a cambiamento senza preavviso. In Italia i prodotti Creative Labs sono promossi e diffusi da Creative Labs Srl

Entra nel gioco! Prova Sound Blaster Live! con gli altoparlanti FourPointSurround e verrai catapultato al centro dell'azione. Non cercare altro se vuoi il suono più realistico in assoluto e gli effetti Environmental Audio - la più potente tecnologia audio per PC.

Live the experience

CREATIVE®

WWW.CREATIVE.COM

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La mamma del Voodoo tenta di correre ai ripari

IL RILANCIO DI 3DFX

Dopo il terremoto dello scorso mese, che ha visto dimissionario Greg Ballard colpevole di non aver saputo mantenere il vantaggio tecnologico rispetto ai concorrenti, 3dfx ha tentato il rilancio al Comdex di Las Vegas. . L'annuncio, come specifichiamo nella nostra sezione dedicata all'hardware, non è passato inosservato: un processore grafico all'avanguardia che si pone, almeno nelle intenzioni, al massimo vertice di prestazioni grazie al nuovo chip denominato VSA-100. Verrà implementato in schede video di vario prezzo, a partire dalle Voodoo 4 (AGP e PCI) fino alla stratosferica Voodoo 5 6000, dotata di 128 MB di memoria e capace, secondo quanto affermano in 3DFX, di ben 1,47 Gigapixel al secondo di Fill Rate. Il tutto con il T-Buffer di cui abbiamo già parlato su queste pagine. Se son rose… Il problema è che da qui all'uscita di queste nuove schede i concorrenti non staranno con le mani in mano. A noi toccherà solamente aprire il portafoglio, come al solito.

C'è chi si sta già sacrificando per il futuro

DOPO L'AVVENTO DEL MESSIAH

Shiny ha raggiunto il grande successo grazie a *MDK*, ma il progetto successivo (quello che stiamo aspettando tutti) è molto più ambizioso! Inutile ricordare per l'ennesima volta *Messiah*, visto che ne avrete già sicuramente sentito parlare in lungo e in largo. Mentre tutti attendono il ritardatario angioletto alla Shiny stanno già pensando al domani: a "*Sacrifice*" per la precisione. In opposizione con quella che sembra una regola imperante (quella del seguito sfrenato) si tratta di un cambio completo di genere rispetto ai due precedenti titoli "a tutto sparo": sarà un gioco di strategia in tempo reale, completamente in 3D, ambientato in un mondo stranissimo popolato di creature altrettanto peculiari. Le due immagini dovrebbero essere chiare a questo proposito! Gli autori mettono in risalto che l'attenzione è stata posta fin dall'inizio sia al gioco in single player sia a quello in Multiplayer; evidentemente l'intenzione è di non mancare in nessuno dei due aspetti. Nel frattempo speriamo che, visto l'andazzo di *Messiah*, il titolo veda la luce nell'arco del nuovo decennio…

Microsoft entra prepotentemente nel mondo console?

LO SCATOLOTTO MICROSOFT

Si sa: nel mondo del computer la Microsoft cerca sempre di inventarsi nuovi business. Se poi l'affare lo fa qualcun altro, il buon Gates trova sempre il modo di buttarsi nel mucchio, cercando magari di accaparrarsi TUTTO il mercato. Solo il settore dei videogiochi sembra refrattario a questa regola, forse perché, anche se i mass media non lo ammetteranno mai, è composto da utenti molto più smaliziati della norma. Fatta questa premessa resta il fatto che i videogiochi, al giorno d'oggi sono un grossissimo affare, un affare in cui Microsoft entra solo marginalmente e solo nel mondo PC… quando i soldi veri si fanno con le console! Pensate che in Italia i titoli multipiattaforma vendono almeno il doppio nella versione Playstation rispetto alla controparte PC. Quindi, come era prevedibile, la Microsoft non si accontenterà di aggredire il mondo videoludico con i suoi videogiochi ma costruirà una nuova console.

In realtà questa notizia era nota già da parecchio tempo ma, stranamente, da Redmond non hanno lasciato trapelare quasi nulla sull'X-Box. Ora il Wall Street Journal, sfruttando evidentemente fonti attendibili, se n'è uscito con alcune ghiotte informazioni. Microsoft pensa di impiegare miliardi di dollari in sviluppo e marketing per concedere alla sua macchina almeno quattro anni di vita; inoltre si sa che la console sarà dotata di DVD, hard disk e di una particolare circuiteria per permettere una resa migliore sui televisori. Il prezzo? Si parla di 299 dollari, ma senza conoscere le reali potenzialità dell'hardware non si può valutarlo. Tra le altre cose il progetto X-Box prevede anche una miniconsole portatile, secondo quella che è diventata una tendenza diffusa tra i maggiori produttori del settore: proporre "giochini" portatili collegabili alle sorelle maggiori. Pare (e sottolineo il "pare") che la "piccola" Microsoft, oltre a permettere il collegamento all'X-box sarà dotata di un potente chipset grafico capace di funzioni 3D! Incredibile vero? Tra l'altro se il software ludico Microsoft ha quasi sempre lasciato pesantemente a desiderare, l'hardware è sempre stato di primissimo livello.

Se sarà confermata la tendenza avremo un oggetto potentissimo dotato di giochi inguardabili…

Non preoccupatevi.. hanno già stretto accordi con altri sviluppatori.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I migliori avventurieri dello spazio costituiscono un Elite!

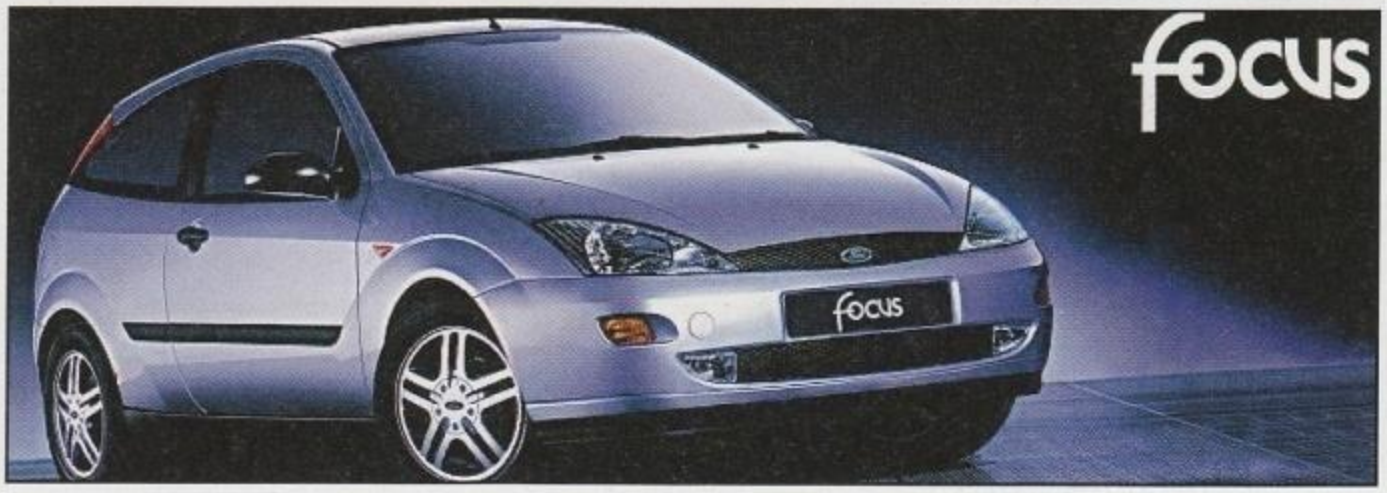
IL RITORNO DI DAVID BRABEN

Sembra incredibile che una macchina con 64 kb (KILOBYTE!) di RAM e un processore da UN megahertz possa anche essere usata per videogiochi degni di questo nome! Eppure il Commodore 64 è stato un piccolo gioiello che ha fatto divertire milioni di giocatori. Uno dei titoli storici di questa macchina fu *Elite*: un gioco incredibilmente vario che univa un simulatore spaziale (con tanto di combattimenti) a una componente commerciale che ci portava a girovagare per la galassia.
Originariamente sviluppato per il BBC micro nel 1984 da David Braben e poi convertito praticamente su tutte le macchine dell'epoca, *Elite* dava una libertà incredibile, permettendo di intraprendere carriere da pirata così come da mercante. Anni dopo (1993) lo stesso Braben, dopo ben cinque anni di sviluppo, portò su PC il seguito del suo *Elite*, chiamato *Frontier*, e fu un altro successo. Abituato a lavorare da solo o quasi, si rese conto che i tempi erano cambiati e decise di ingrandire il proprio team... Qualcosa però non andò nel verso giusto visto che *First Encounters* (1995), il seguito di *Frontier*, si trasformò in un titolo assolutamente ingiocabile e clamorosamente pieno di bug. Il gioco infatti, ancora pesantemente incompleto, fu immesso sul mercato dalla Gametek senza l'approvazione di Braben stesso, nel tentativo di sfruttare il successo di *Frontier*. Il programmatore a quel punto trascinò il proprio publisher in tribunale chiedendogli i danni e *First Encounters* fu ritirato dal mercato. Il 29 ottobre scorso lo stesso Braben ha annunciato, tramite un comunicato stampa, di aver trovato un accordo con la Gametek grazie ad un "sostanzioso risarcimento" e non ha esitato a definire "infamous" il gioco *First Encounters*. In effetti molti rimasero stupefatti nel vedere un gioco così brutto con una tale firma sopra!
Messa a posto la parte legale Braben si è detto pronto a iniziare lo sviluppo di *Elite IV*: il lavoro inizierà a gennaio e per ora non si sa nient'altro. Speriamo che il "sostanzioso" lo aiuti a lavorare velocemente: nel mondo dei giochi mordi e fuggi il profondo respiro di un *Elite* si farà sentire.
Da notare un'altra iniziativa molto particolare di David Braben; ha intenzione di fondare un "EliteClub" molto ristretto e vorrebbe concedere ai membri il diritto di modificare il codice sorgente di *Elite, Frontier e First Encounter* e di distribuirne il risultato come shareware, eventualmente a pagamento.
Leggendo sulle pagine del sito ufficiale l'iniziativa appare un po' contorta, ma l'idea di base sarebbe quella di consentire agli appassionati di avere un *Elite* costantemente al passo con la tecnologia visto che il team di Braben non ha assolutamente tempo per dedicarsi al supporto per i vecchi giochi.
E se il risultato fosse migliore di *Elite IV*?

Un nuovo gioco di corse della Elite esplicitamente dedicato al mondo Ford

"NO, MI SPIACE, LE FERRARI NON SONO AMMESSE..."

I giochi di corse, si sa, sono sempre un terreno fertile di novità.
L'ultima viene dalla Elite che sta sviluppando un gioco completamente incentrato sulle automobili della Ford.
Il titolo sarà *Ford Racing* e comprenderà tutti i più noti modelli prodotti dalla casa americana: avremo Focus, Ka, Fiesta, Mondeo, Puma, Cougar, Escort, Taurus, Explorer, GT90, Mustang e il camion F1 50.
L'uscita sul mercato statunitense è prevista entro marzo 2000.



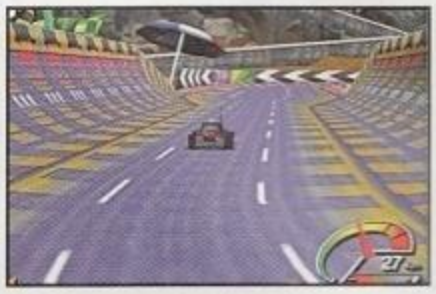
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Team 17 pubblica il suo primo titolo con etichetta Hasbro

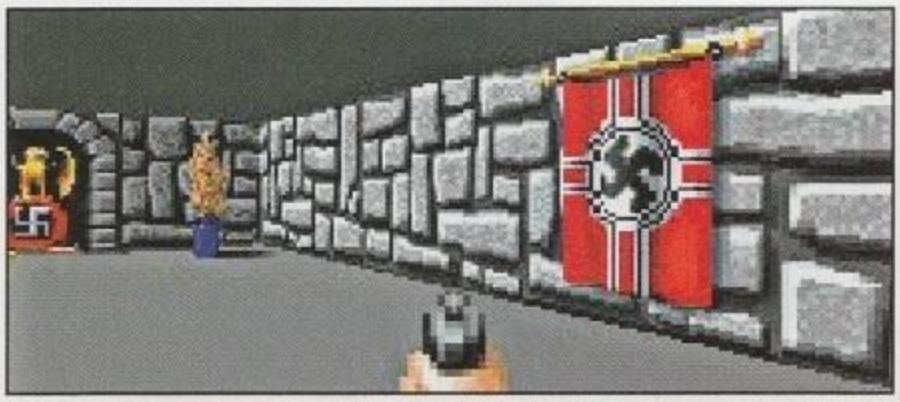
STUNT GP: IL RE-VOLT ACROBATICO

Quando nel mondo dei videogiochi salta fuori un idea nuova, subito si contano i titoli che, ispirandosi a questa novità, cercano di migliorarla. E' il caso di *Re-Volt* della Acclaim che, nel suo essere un gioco di macchinine telecomandate, ha aperto una nuova strada che è stata subito imboccata anche dal Team 17. *Re-Volt* tentava di stupire facendoci sentire microscopici in un ambientazione tutto sommato realistica, *Stunt GP* invece ci porrà di fronte alla frenesia e al divertimento in un mondo pensato per l'acrobazia: sarà un succedersi di salti, avvitamenti, ostacoli, effetti grafici, power up. In più ci sarà la possibilità di acquistare potenziamenti per il proprio giocattolino. Dalle foto allegate potete vedere "l'acidità" dei colori nel gioco, tendenti a proporre uno stile da cartone animato. Attendiamo fiduciosi il rilascio previsto per il Marzo 2000: Team 17, pur avendo accusato qualche passaggio a vuoto, ha sempre fatto della giocabilità il suo vessillo.



Il ritorno di un classico ID

WOLFENSTEIN 3D SBARCA NEL NUOVO MILLENNIO!



La Xatrix Entertainement è stata la sviluppatrice di *Kingpin*, lo shooter 3D che tanto ha fatto parlare di sé per la violenza contenuta nelle sue scene. Xatrix stessa era stata data per disciolta poco dopo l'uscita del loro gioco, ma, evidentemente tale notizia era abbondantemente infondata. Drew Markham, boss della società californiana si è presentato ai taccuini di un intervistatore mostrando un'azienda in salute e pronta a sviluppare il seguito del capostipite degli Shooter 3D: *Wolfenstein*. Probabilmente già sapete che Wolf 3D è stato il primo lavoro di successo della ID software: un soldato americano della seconda guerra mondiale si aggirava all'interno di un castello nazista con il preciso scopo di far fuori tutti i "crucchi". Il gioco era, ovviamente, privo di tutti gli effetti grafici cui siamo abituati e, come se non bastasse, era costituito da mappe completamente bidimensionali; per chi lo vede oggi si tratta di un 3D molto falso, ma nonostante ciò resta il primo "sparatutto 3D" degno di questo nome. Una robusta svecchiata a base di acceleratori 3D e Castle *Wolfenstein 2000* farà la gioia dei giocatori. I designer della Xatrix stanno già lavorando ai modelli tridimensionali dei soldati nazisti e dei prigionieri dei loro campi. Naturalmente l'uscita del gioco non è dietro l'angolo: infatti sperano di essere nei negozi per il Natale 2000. Buon lavoro!

Anche la "storica" Hercules passa sotto l'ala della società francese

UNA GUILLEMOT HERCULEA

Hercules è un nome che ha fatto la storia dei PC: non è raro che le schede video dei primi "IBM compatibili" portassero il marchio Hercules, società fondata ben 17 anni fa! Caduta recentemente in una profonda crisi è stata acquistata da Guillemot, la notissima produttrice francese di hardware, che ha manifestato la ferma intenzione di riportare il nome Hercules ai livelli raggiunti in passato.

Gli effetti della nuova acquisizione non tarderanno a farsi vedere: già entro il prossimo mese dovrebbe uscire la prima scheda video Hercules frutto della nuova acquisizione. Si presenterà come 3D Prophet DDR-DVI e, come dice il nome stesso, sarà l'evoluzione della 3D Prophet che è uscita sotto etichetta Guillemot. Come la sorellina minore si baserà sul potentissimo processore di Nvidia GeForce256 ma sarà fornita delle RAM DDR molto più veloci di quelle normali.

La sigla DVI indica che avrà anche l'uscita per il nuovo connettore Digital Video Interface che promette di fornire una migliore qualità visiva sui nuovi monitor digitali e su quelli LCD.

Naturalmente avrà anche l'uscita TV, divenuta ormai standard, e i "soliti" 32 megabyte di RAM (DDR ovviamente).

Tutto perfetto? Non proprio... il prezzo è decisamente superiore alle schede "normali" basate sul GeForce 256: verrà proposta a 799.000 lire ma, in cambio, promette anche prestazioni superiori.

Come succede sempre con le schede più potenti resta da vedere dopo quanto tempo queste prestazioni saranno sfruttate a dovere

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

citius | altius | fortius | **revolutionarius**

INNOVAZIONE

PC ATLETICA 2000

100M / 200M / 400M OSTACOLI / 400M OSTACOLI
800M / 1500M / 3000M SIEPE
SALTO IN LUNGO / SALTO TRIPLO / SALTO IN ALTO
SALTO CON L'ASTA / DISCO / GIAVELLOTTO / MARTELLO

Dinamic Multimedia presenta il primo manager di atletica leggera con simulatore delle prove: una autentica rivoluzione per il suo livello tecnologico e le sue caratteristiche di giocabilità.

Partecipate alle prove di velocità, di fondo, di salto, di lancio; dirigete gli allenamenti dei vostri atleti per battere i record mondiali e quelli olimpici.

L'emozione sarà presto sul vostro **pc**

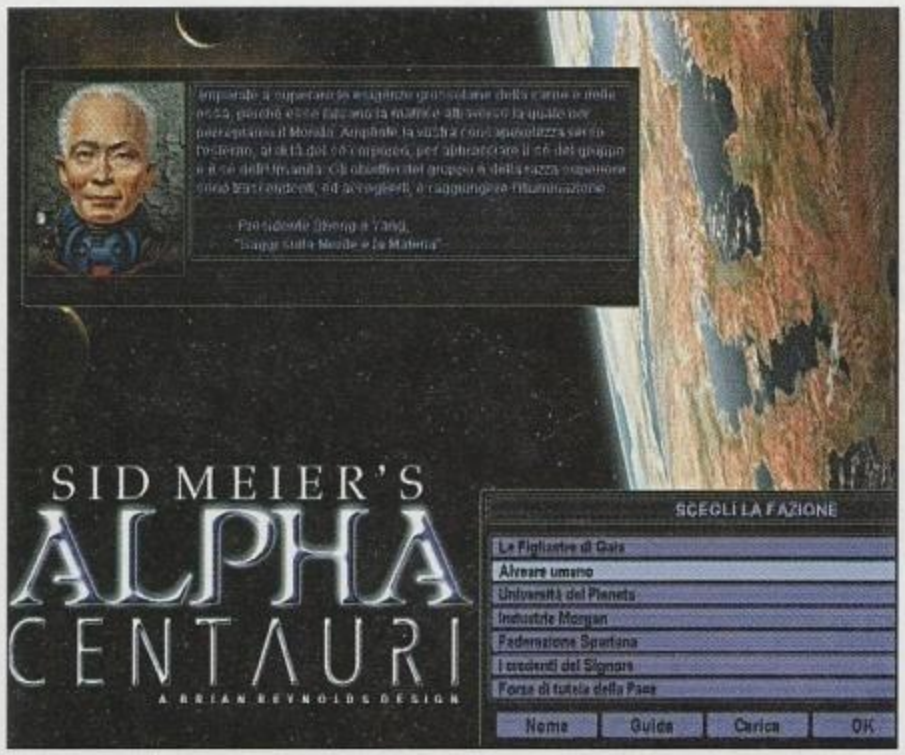
www.dinamic.it

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Doppia novità per gli appassionati di Sid Meier

ALPHA CENTAURI: L'ESPANSIONE E LA MELA.

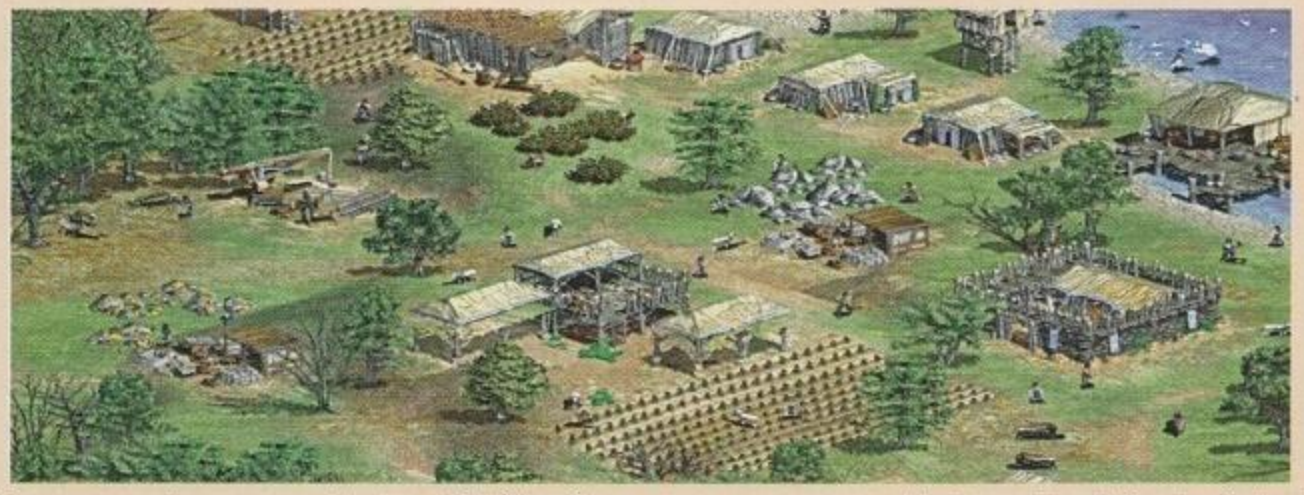


Alpha Centauri, per tutti gli appassionati dei giochi "alla Sid Meier" (difficile definirli semplicemente "strategici a turni") rappresenta l'unico legittimo erede della saga di Civilization; il seguito ufficiale *Call to Power*, invece, viene relegato al rango di "lavoro apocrifo". L'unico grosso difetto dell'ultimo lavoro di Sid Meier è probabilmente rappresentato dal fatto che le armi e le scoperte scientifiche sono molto meno tangibili di quelle del predecessore ("Che bello... ho scoperto il progetto di genoma umano... ehm... e ora?") ma di certo non basta una sciocchezza del genere per poter criticare *Alpha Centauri*.

Il gioco ha infatti riscosso un enorme successo, come è stato ampiamente provato anche dal numero di missioni e scenari aggiuntivi che si sono subito diffusi sulla rete; frutto del lavoro di appassionati che si sono sbizzarriti con l'editor accluso. Nel frattempo la Firaxis si era messa al lavoro sull'espansione ufficiale, Alien Crossfire, che dovrebbe già essere disponibile quando leggerete queste pagine.

Avremo sette nuove fazioni, nuove unità, nuovi progetti segreti (le "meraviglie") ed una nuova trama che proseguirà quella di Alpha Centauri; non c'era molto di più da attendersi da un espansione no? Un'altra novità importante è riservata agli utenti del Mac: Aspyr Media sta sviluppando la versione di *Alpha Centauri* appositamente dedicata alla mela. Nel frattempo aspettiamo tutti il "vero" seguito di *Civilization 2*: quel *Civilization 3* che, per fortuna, sarà ancora una volta sviluppato dal geniale Sid.

LE CLASSIFICHE ITALIANE E STATUNITENSI



Come promesso il mese scorso vi torniamo a proporre le classifiche di vendita statunitensi; questa volta sono relative al mese di Settembre. Ricordo che tra parentesi potete vedere la posizione nel mese precedente.

1 (1) Command & Conquer: Tiberian Sun
2 (3) MP Roller Coaster Tycoon
3 (2) Rainbow Six Gold Edition
4 (*) Rainbow Six: Rogue Spear
5 (*) Madden NFL 2000
6 (4) Starcraft
7 (*) Microsoft Age Of Empires II: Age of Kings
8 (7) Need For Speed 3
9 (8) Monopoly Game
10 (6) Sim City 3000

In Italia non c'è nessuno che svolga il servizio di PC Data, ma possiamo lo stesso fornirvi alcuni risultati. Nel far questo ringraziamo Computer One, uno dei più grossi rivenditori nazionali, che ci ha fornito le sue classifiche di vendita: visto il giro di affari è una stima più che attendibile della situazione italiana. Ricordiamo che le presenti classifiche vengono aggiornate con cadenza settimanale e pubblicate sul sito web. Per ragioni di spazio vi forniamo le classifiche solo per l'ultima settimana disponibile per noi, ci proponiamo una maggior precisione per il prossimo mese.

Se vi fosse sfuggito notate la posizione dei tre titoli Microsoft: sono gli unici giochi belli della casa di Redmond ma si fanno notare!

1) Age of empires 2
2) Fifa 2000
3) Nba Live 2000
4) Flight Simulator 2000
5) Panzer elite
6) Flight simulator 2000 Professional
7) Nocturne
8) Flanker 2.0
9) Bleem!
10) Abomination
11) Omikron
12) Nations: WWII Fighter Command
13) John Madden football 2000
14) USAF
15) Grand Prix 500

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PIZZA $YNDICATE

Pizza, malavita e pallottole: gli ingredienti di un'avventura esplosiva.

Scegliete tra 20 metropoli internazionali dove aprire il vostro locale, scegliete l'arredamento, gli ingredienti per le vostre pizze e il personale da assumere. Avrete contro di voi la malavita organizzata che tenterà di taglieggiarvi e di usare il vostro locale per il riciclaggio del denaro. Una lotta senza quartiere dove nessun colpo è mai troppo "basso". Scegliete l'azione:
in vendita per sole 35.000.

dinamic

www.dinamic.it

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"Achille stai attento al calcagno... quante volte te lo devo dire?"

LA GUERRA DEGLI DEI

Non bastavano i Bullfrog con il loro Populous a scatenare le battaglie divine, adesso ci si mette anche l'Interplay. Starà a noi decidere se indossare l'armatura di Atena o impugnare il tridente di Poseidone. Ai nostri ordini troveremo alcuni tra i maggiori eroi della mitologia classica: l'invulnerabile Achille ed il fortissimo Ercole solo per fare due nomi. Ci stiamo mettendo troppa enfasi? Scusate: ci ha trascinato l'atmosfera epica. Il titolo sarà *Invictus: in the Shadows of Olympus* e in questa pagina trovate alcune foto. Il gioco promette un mix di strategia in tempo reale e gioco di ruolo; i comunicati ufficiali dicono che guideremo un grosso party attraverso vari scenari in cui i combattimenti avranno una forte componente strategica. Visti i precedenti di questi tentativi di mix è più realistico ritenere che né la componente RTS né quella RPG saranno portate all'estremo come nei titoli specializzati. Il sito ufficiale continua a promettere l'uscita per l'inverno del 1999 ma, a questo punto, non sembra molto probabile...

E' un figlio di *Theme Park* il nuovo simulatore di politica

THEME POLITIK

Demis Hassabis, degli Elixir Studios, ha lavorato con i Bullfrog nella progettazione di *Theme Park*... ed a loro pare aver rubato la capacità di essere originali! Republic: the Revolution è un titolo che ci vede nei panni di un candidato di minoranza che tenta di raggiungere la presidenza di una nazione fittizia. In questo stato ci saranno un milione di cittadini (!!!), ciascuno con la propria intelligenza artificiale, la propria vita da vivere, le proprie convinzioni religiose.

Lo scopo del giocatore è quello di procurarsi sostenitori in vista della scalata al potere... e di farlo con qualunque mezzo.

Chi ha visto in funzione il motore grafico che gestirà il gioco è rimasto impressionato! Pare che surclassi tutto quello che si è visto in giro offrendo con una libertà di movimento assoluta ed una qualità di dettaglio sconosciuta agli altri motori 3D.

Certo: qui non si parla di uno sparatutto (no: il "procurarsi sostenitori con qualunque mezzo" non intendeva questo), ma Hassabis ha ribadito che l'eccezionale strumento che hanno messo a punto è solo un mezzo per permettere alla mente dei designer di volare libera, di costruire un gioco senza porsi limitazioni tecniche.

Pensate che questo titolo era in progetto da ben cinque anni, ma allora la tecnologia disponibile non sarebbe bastata a fare quello che loro volevano.

Le premesse sono buone ma aspettiamo a pronunciarci: troppe volte abbiamo visto ottime promesse profondamente disattese... tanto più che il gioco parla di politica!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Nessuno ha mai detto che conquistare l'universo sia semplice

dere negoziare distruggere organizzare ricostruire tradire saccheggiare attaccare comprare corrompere

100% in italiano

strategia in tempo reale - combattimento spaziale e planetario - gioco in rete - fino a 600 unità in combattimento

SPACE CLASH

The last frontier

per solo
L.35.000

ENIGMA

dinamic
MULTIMEDIA

http://www.oldgamesitalia.net/

ultimedia sono venduti in edi

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Indigestione da Baldur's Gate o il primo vero GDR?

BIOWARE SCATENATA!

Dopo essere stato calorosamente acclamato dagli appassionati di giochi di ruolo, il mondo di Baldur's Gate rischia l'inflazione sui nostri computer. Il mese scorso vi abbiamo parlato di *Icewind Dale*, ma non è l'unico gioco che i Black Isle Studios stanno preparando sulla scia di BG! Il primo di questi è il vero e proprio seguito dal titolo *Baldur's Gate 2: Shadows of Amn*. Ambientato alcuni mesi dopo la fine del gioco originale consentirà l'importazione del party e sarà sostanzialmente identico al predecessore, con i pregi e i difetti che lo hanno contraddistinto.

Nonostante il gioco continui ad essere in visuale isometrica (e quindi bidimensionale), saranno supportate le schede 3D che dovrebbero riuscire a rendere molto spettacolari gli effetti degli incantesimi.

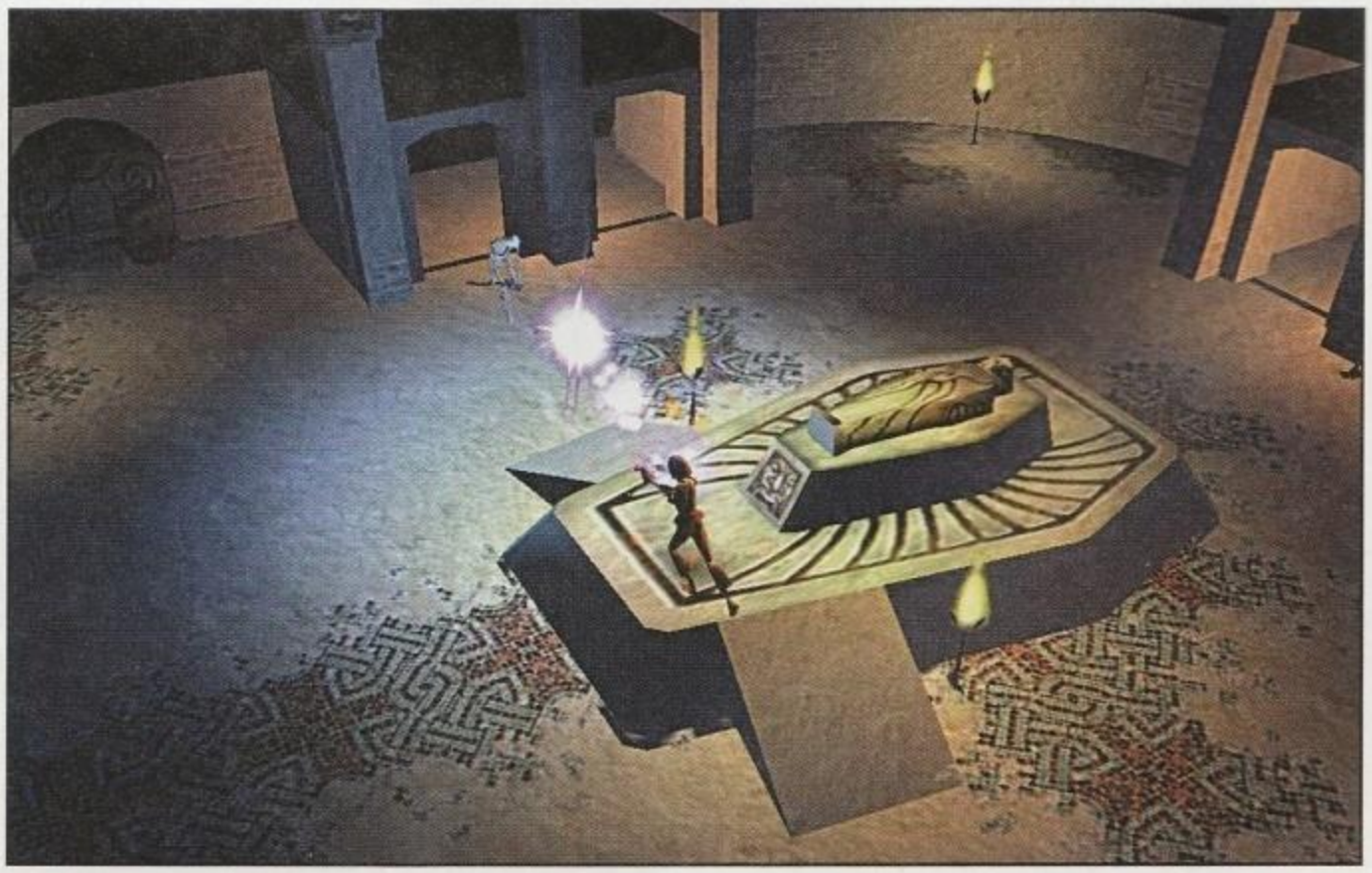
La vera scommessa Bioware risiede comunque in *Neverwinter Nights*, che rappresenta a tutti gli effetti il tentativo di ricreare su computer il feeling dei GDR con carta e penna. Ambientato ancora una volta nel mondo dei Forgotten Realms, si baserà sulla TERZA versione (non ancora disponibile tra l'altro) delle regole di AD&D. La grossa novità di questo titolo sarà la disponibilità dell'editor di moduli AD&D, il "Solstice Toolset" che permetterà a chiunque di creare un'avventura ambientata nel mondo di *Neverwinter Nights*. La cosa non vi colpisce? E se vi dicessi che avrete la possibilità di agire in tempo reale come Dungeon Master con poteri praticamente assoluti sullo svolgimento dell'avventura? E se vi dicessi che sarà possibile giocare un vero e proprio GDR con i vostri amici connessi in LAN o su Internet?

Bioware fa notare il fatto che i moduli ben progettati dovrebbero essere in grado di funzionare sia senza il controllo del DM (sarà infatti possibile giocare da soli sul proprio PC con tutto il resto controllato dal computer... come avviene normalmente con tutti i giochi insomma...) sia con la sua supervisione diretta; inoltre chiunque potrà fare da server dell'avventura semplicemente disponendo di un computer sufficientemente potente e di un buon modem. I Black Isle hanno pensato anche al modo di evitare imbrogli senza per questo obbligare il giocatore ad utilizzare solo il sito ufficiale: tutti i personaggi verranno salvati sul server apposito della Bioware; al termine di un'avventura il personaggio dovrà essere salvato di nuovo su questo sito ed una serie di filtri stabiliranno se il giocatore ha aumentato esperienza in maniera lecita o illecita. Niente di male se qualcuno ha "cheatato" un po': sappiate però che è lasciato facoltà ai Dungeon Master di accettare o meno personaggi "non ufficiali" nelle loro avventure. Non basterebbero le otto pagine di news per elencare le possibilità offerte da questo innovativo GDR: gli appassionati forniti di Internet devono assolutamente andare a vedere il sito ufficiale. Lasciatemi solo dire due cose: la prima è che il multiplayer, a differenza di Ultima OnLine, è gratuito; la seconda è che Bioware spera di pubblicarlo entro la fine del 2000 ma non promette niente perché il lavoro è indubbiamente tanto.

Tra l'altro questo titolo NON sfrutta il motore grafico di Baldur's Gate (a differenza degli altri della serie), come dovreste vedere da una foto.

Facciamo un piccolo calcolo? In meno di un anno Interplay ha rifondato da sola il GDR fantasy: tra titoli usciti ed annunciati siamo arrivati a CINQUE titoli ed un espansione. Per di più il prossimo mese dovrebbe vedere la luce la versione PSX di *Baldur's Gate*. E se i giocatori si stancassero?

Un'ultima parola sui GDR: questo mese, se tutto è andato per il verso giusto, dovrebbe rendersi disponibile Ultima Ascension. Hai detto niente! Sembra l'età dell'oro!



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ubisoft torna in pista con la licenza ufficialedi Formula 1

I RIVALI DI GEOFF CRAMMOND

Quando Ubi Soft produsse F1 Racing Simulation divise gli appassionati in due schieramenti: da una parte quelli che gridarono al miracolo per la grafica e la profondità del gioco, dall'altra quelli che lo criticarono aspramente per i troppi bug (in effetti prima delle molte patch sembrava più una beta che un gioco finito) e per quella che era sostanzialmente mancanza di realismo. Il tempo ha dato ragione a questi ultimi e Geoff Crammond siede ancora ben saldo sul trono delle simulazioni di Formula 1. Ricorderete che lo scorso anno Ubisoft stessa ha pubblicato un altro titolo di Formula 1 che però, sprovvisto della licenza ufficiale, uscì con il titolo Monaco GP racing simulation 2 e, per lo meno su PC, non riscosse particolari consensi. Adesso la software house francese torna a parlare la lingua dei motori grazie ad un accordo con la Video System: compagnia giapponese che da molti anni produce titoli per il mercato console. Video System si è assicurata la licenza ufficiale per produrre giochi di Formula 1, mentre Ubi Soft ne assicurerà la distribuzione internazionale. E' che c'entra tutto questo con F1RS? C'entra perché sarà il team "automobilistico" della Ubisoft a ideare, di fatto, i giochi, anche se poi usciranno con un'altra etichetta. Notiamo una cosa: Video System è esperta in giochi di guida arcade, se prevarrà questa tendenza Geoff Crammond continuerà a dormire sonni tranquilli. La licenza vale per le stagioni 1999 e 2000 ed è sfruttabile su praticamente tutte le piattaforme, compreso il GameBoy Color e le future PlayStation 2 di Sony e Dolphin di Nintendo.

LA MAGLIA NERA

Evitiamo la banalità di assegnarla a Microsoft-monopolista che si è già meritata l'apertura delle news. Facciamo piuttosto un paio di menzioni speciali: la prima a Microsoft stessa e alle sue DirectX 7! Pare (ma non è confermato) che il supporto per le periferiche USB non seguisse le specifiche indicate in precedenza. A causa di ciò alcuni produttori di Pad e volanti USB si sarebbero trovati a dover sospendere la distribuzione dei propri prodotti perché dovevano riscrivere i driver... L'altra menzione speciale va alla paranoia delle software house: alcune di esse temono che le versioni da recensione dei loro giochi si diffondano nel circuito pirata prima dell'uscita del titolo sul mercato. Più di un giornalista si è trovato a dover recensire un titolo direttamente negli uffici della software house o del distributore! E' indubbiamente una scelta lecita, visto che talvolta sono entrate in circolazione versioni beta affidate a qualche giornalista poco serio, ma sarebbe necessaria una maggiore coerenza. Facciamo notare che, mentre noi lavoravamo in queste condizioni, era possibile trovare e scaricare dai siti "warez" di Internet lo stesso gioco. E se invece cercassero la talpa interna?

LO SPIFFERO

Linuxisti godete!

Ricordate che il mese scorso vi abbiamo parlato dei nuovi giochi che saranno convertiti anche per Linux? Bene: pare una tendenza in espansione! Stavolta tocca a Soldier of Fortune. Naturalmente sarà prodotto dalla Activision (dubitavate?) anche se uscirà successivamente alla versione Windows. Ma non è tutto... C'è una notizia forse più importante! Creative Labs ha deciso di abbracciare la tecnologia Open Source: distribuirà i sorgenti dei driver della "Sound Blaster Live!" chiedendo l'aiuto della comunità Linux per migliorarli. Per di più Creative affiancherà Loki Entertainement per permettere l'implementazione dell'audio 3D nei giochi che questa sta sviluppando per la piattaforma del pinguino. Troppa grazia?

Il Natale di Eidos? Daikatana!

Eidos conferma ufficialmente quattro titoli importanti per gli scaffali di Natale: *Revenant, Commandos: Ammo pack, Tomb Raider: last revelation e Daikatana*. Già... proprio il tanto discusso titolo di John Romero che sembrava non dovesse uscire mai. Se rispetterà questa scadenza lo saprete tra pochi giorni.

Il grande ladro di auto russe...

Con grande fatica le repubbliche dell'ex Unione Sovietica stanno tentando di avvicinarsi al modello economico occidentale ed anche i videogiochi tentano la penetrazione in questo difficile mercato. Buka Entertainment si è accordata con Take 2 per produrre una versione in russo di *Grand Theft Auto 2*, che seguirà le già tradotte *Heroes of Might and Magic 3 e Jagged Alliance 2*. Pare che il software legale abbia una diffusione praticamente inesistente in Russia, mentre esiste un florido mercato pirata; questo di Buka è dichiaratamente solo un altro piccolo passo (probabilmente, ma non lo specificano, per niente redditizio) per tentare di civilizzare un mercato ampiamente primitivo.

Interplay accusa perdite

Il terzo trimestre dell'anno si è chiuso con un risultato poco incoraggiante per Interplay rispetto allo stesso periodo dell'anno scorso. Niente di preoccupante secondo i responsabili della società ma c'è la precisa volontà di dedicare un attenzione molto maggiore al mondo console rispetto a quello fatto fin ora. E' un dato di fatto: i videogiochi spettacolari girano su PC, ma i soldi si fanno con le ampie vendite legate al mondo PSX...

Playstation e Dreamcast: guerra aperta!

Per fortuna noi PC-isti non subiamo questa lotta continua. Un triplo annuncio che assesta un durissimo colpo alla console di casa Sega: il primo riguarda la Eidos che ha annunciato di aver prolungato l'accordo esclusivo che lega le forme di Lara Croft alle console Sony, il secondo riguarda la Fox Sports che che, contrariamente al previsto, non convertirà nessuno dei suoi titoli per la macchina Sega limitandosi a lavorare per PC e, appunto, PlayStation; infine l'ultimo annuncio (questo è solo una voce ma clamorosa) vorrebbe la Namco decisa ad abbandonare il Dreamcast in favore della PSX 2, viste le scarse vendite raccolte con Soul Calibur sulla piattaforma Sega. La PlayStation 2 pare aver vinto la guerra prima ancora di essere scesa in campo!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'immagine è tratta dal gioco **SINISTAR** di Game FX-TXO Inc.

ROBERTO COHEN COM.

FINORA ERI FUORI DAL GIOCO. ADESSO PROVA A USCIRNE.

Hai voluto 3D REVELATOR. E come darti torto? Con gli occhiali 3D REVELATOR di ELSA giocare non è più la stessa cosa, ma è un'esperienza veramente incredibile dove tu sei dentro e il gioco è tutto intorno a te! Perché le immagini 3D ti danno quelle emozioni che solo il realismo alla massima potenza ti può offrire. E poi visto che oggi la maggior parte dei giochi per PC è già realizzata in 3D, il problema diventa un altro: prova ad uscirne!

3D REVELATOR

ELSA

www.elsa.com e-mail: medregion@elsa.com

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

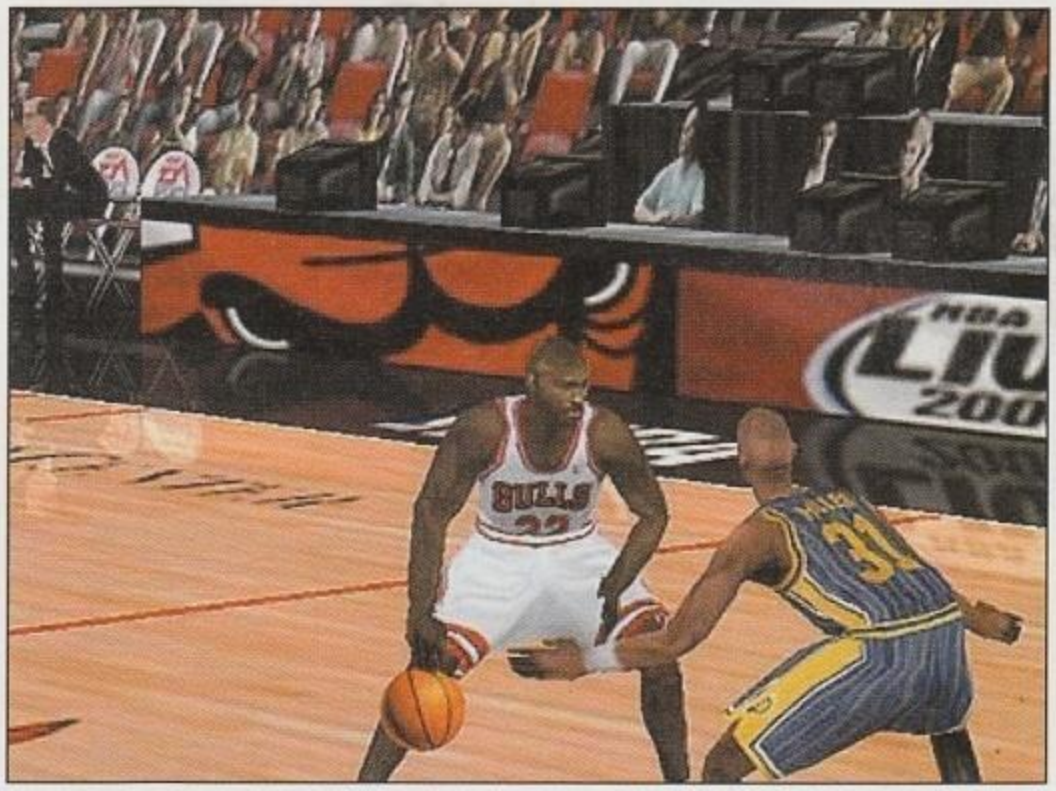
http://www.oldgamesitalia.net/

IL RITORNO DI SUA MAESTA' AIR JORDAN

SPORTIVI

a cura di Raffaello Rusconi

Finalmente ho provato *Nba Live 2000* e, naturalmente ho fatto qualche partita con e contro sua maestà Michael Jeffrey Jordan: è stato il coronamento di un sogno durato diversi anni. Dopo aver scaricato l'impossibile per patchare *NBA Live 99*, ho già ricominciato con la nuova versione dedicata al nuovo millennio. Il sito giusto è: www.nba-live.com qui troverete qualsiasi cosa vi serva per aggiornare al meglio il giocone della EA. Potrete anche iscrivervi tra coloro che richiedono l'ennesima patch per stabilizzare questa simulazione. Noi abbiamo potuto provare in anteprima la versione italiana per gentile concessione della Electronics Arts e della C.T.O.: grosse lacune non ne abbiamo trovate... La cosa certa è che la versione americana del suddetto titolo ha qualche bug di troppo: la stessa cosa è già successa nel caso di *NHL 2000*. Certo non è proprio il massimo vedere il titolo tanto agognato che va in crash, però attualmente alla logica di mercato non si comanda. Per gli appassionati di calcio e in particolare di *Championship Manager*, segnalo l'uscita di *Championship Manager 99/00* un sostanziale aggiornamento con qualche piccola innovazione (vedi l'introduzione dell'idolo dei tifosi e di altri nuovi parametri). Non so se sarà chiamato (al momento in cui scrivo) Scudetto o manterrà il titolo in inglese, però spero che vada un po' meglio a livello bug rispetto alla precedente versione. Oltre al nuovo *Championship Manager* uscirà verso la metà di dicembre *PC Calcio 2000* che promette molto bene. Quindi, preparatevi alle scintille tra i due titoloni in questione... Sempre a dicembre date un'occhiata in edicola a *PC Atletica 2000*: ho avuto modo di visionarlo a Madrid e mi sembra particolarmente interessante. Visto che per PC non c'è nulla di valido in materia, potrebbe essere l'ennesimo successo per la Dinamic Multimedia. Tutto tace sul fronte Crammond *(GP3)*: c'è qualche nuovo screenshot in giro, ma di notizie di prima mano assolutamente nulla... Voglio rispondere a una e-mail arrivata in redazione che contestava - ancora una volta - la recensione di *FIFA 2000*: pur riconoscendo che si tratta del miglior titolo per PC a livello calcistico, a me e al buon Simone Soletta non sembra all'altezza della serie Konami per PlaysStation e Nintendo64. Le mie e quelle di Simone sono solo delle opinioni personali e non verità assolute. Ho avuto modo di provare *International Football 2000* della Microsoft e devo dire che nonostante molteplici difetti non mi è affatto dispiaciuto: attenzione, lungi da me definirlo un ottimo gioco, però, ammetto che nel provarlo mi sono divertito molto... Non è affatto male la telecronaca del duo Piccini-Pistocchi,



con l'esperto moviolista nell'insolita veste di primo telecronista. A proposito di telecronache, il commento di Baratta per *NBA Live2000* non mi è sembrato fenomenale: ci sono ancora troppi " la spara via" e, per ora, di "la punge" non ne ho beccati... Non so, ma il buon Guido mi sembra un po' troppo "freddo" nella telecronaca: personalmente, avrei preferito il favoloso duo Tranquillo-Buffa che commentano alla grande le partite NBA su Tele+. Sempre a proposito di Microsoft, spero di vedere al più presto *NBA Inside Drive2000* che mi dicono essere un titolo dalle buone potenzialità. Sul fronte dei giochi sportivi, spero al più presto di poter recensire *Links LS 2000* e il suo diretto avversario *Tiger Woods 2000*. Nella comunità virtuale di Internet l'uscita di *NHL 2000* ha lasciato perplesse moltissime persone: nonostante la tempestiva patch da 4MB, sono in molti a pensare quest'anno il team di sviluppo canadese ha toppato. Tutto ciò non fa altro che confermare le mie iniziali perplessità su questo gioco atteso dal sottoscritto in maniera spasmodica (come ogni anno): è bello, però... Ormai le case hanno sparato tutte le loro cartucce in ambito sportivo, quindi prevedo un periodo di calma piatta per i prossimi mesi: preparatevi all'impossibile per scaricare patch, roster, facce per i vostri giochi preferiti. Se avete qualche osservazione da fare, qualche precisazione o volete semplicemente dire la vostra opinione, l'indirizzo e-mail giusto è: rafavre@libero.it sono pronto a rispondere a chiunque scriva. Inoltre sono ben accetti consigli sui siti dove reperire materiale per i vari *FIFA/NBA Live/GP2* ecc.

Siamo gente mortale che intraprende un viaggio per le stelle. La nostra ricerca e il nostro cammino terreno, consistono nel guardare dentro noi stessi per capire chi siamo, per vedere il collegamento con tutte le cose, che non c'è separazione se non nella mente.
Phil Jackson, Basket & Zen (Libreria dello Sport)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LARA E' MORTA... O FORSE NO?

a cura di Simone Soletta

AVVENTURE

Lara è morta, viva Lara. Negli ultimi tempi i giochi appartenenti al genere Action-Adventure ci hanno mostrato come si possa, con un minimo di creatività, uscire dal solco creato da un gioco rivelatosi un successo planetario (di immagine prima che di giocabilità o tecnica pura) per creare qualcosa di veramente nuovo.

Siamo giunti al punto, infatti, che l'utilizzo di un certo tipo di motore grafico non implichi strettamente lo scimmiottamento delle movenze di Ms. Croft. Maturità? Forse.

Lara Croft, con le peculiari scelte di impostazione alla base di *Tomb Raider*, ha di fatto creato un nuovo modo di porre le avventure all'attenzione di noi giocatori, un approccio più dinamico che riflessivo, adatto soprattutto, come scrivevo un mese fa su questa pagina, ai giocatori meno inclini alla risoluzione di intricati enigmi. Così com'è avvenuto per le avventure filmate, però, gli sviluppatori hanno perso di vista il bandolo: in primis la stessa Core, che ha prodotto un *Tomb Raider II* noioso a causa, soprattutto, di un design dei livelli non troppo entusiasmante e un *Tomb Raider III* ormai tecnicamente giunto alla classica "frutta" di fine pasto. La concorrenza che ha fatto? Non ha saputo inventarsi di meglio che clonare l'impostazione che tanto successo stava riscuotendo creando giochi deficitari dal punto di vista dell'appeal, di quel "quid" che attira un giocatore e lo incatena all'avventura dal primo all'ultimo livello.

Per fortuna stiamo assistendo a una salutare inversione di tendenza: non solo esistono nuovi titoli che cercano di sfruttare idee un tantino più originali, ma notiamo altresì che, forse, l'ondata dei *Tomb Raider – Cloni* sta finalmente per esaurirsi.

Ha aperto questa serie *Outcast*; abbiamo avuto *Shadowman*, inaspettato successo di critica e di pubblico; sulla falsa riga di *Shadowman* possiamo oggi ammirare anche su PC il valido *Soul Reaver*.

Menzioniamo inoltre due giochi clamorosamente coinvolgenti, dotati di ottime trame ed ambientazioni, come i recenti *Nocturne* e, soprattutto, *The Nomad Soul*, giochi questi che cercano veramente di sposare un collaudato gameplay a trame diverse, appaganti, coinvolgenti e mature.

Alla fine di tutto questo discorso, non vogliamo forse menzionare chi, probabilmente, perderà il treno della nuova "originalità" del genere? Spiace dirlo, ma a questo giro la sconfitta sembra che sarà Lucasarts.

Ho frustato la mia povera connessione per scaricare gli oltre 35 MB del demo di *"Infernal Machine"* e devo dire di esserne rimasto colpito... in negativo. Sembra che tutti questi anni non siano passati per la Lucas che, nel suo tentativo di riappropriarsi delle ambientazioni consone al famoso personaggio interpretato da Harrison Ford, abbia puntato troppo sul personaggio e poco sull'innovazione.

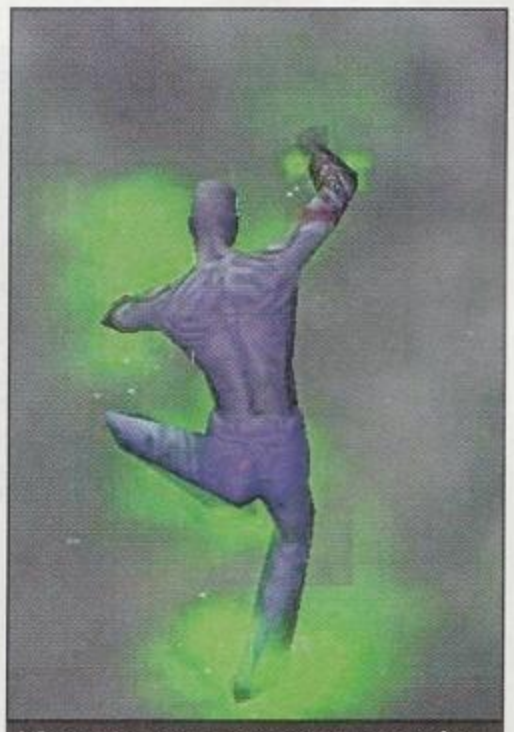
Graficamente, a parte alcuni effetti d'impatto, siamo praticamente tornati ai "cubettoni" di *Tomb Raider*, il motore non permette di utilizzare lo splendido sistema di gioco adottato da *Heretic II* ma utilizza il mouse anche per gli spostamenti, cosa che risulta alquanto scomoda. Il controllo di Indy via gamepad è scomodissimo e impreciso, specialmente a causa di un'interfaccia eccessivamente complessa che costringerà ad evoluzioni sulla tastiera anche i possessori di gamepad a sedici tasti. Insomma, se questi ultimi scorci di sviluppo non porteranno modifiche sostanziali alla giocabilità ci troveremo di fronte a un titolo vecchio di almeno tre anni, e scusate se è poco.

E alla fine? Beh, alla fine dovremo vedere come si comporteranno quelli della Core, che saranno in questi giorni nei negozi con il quarto episodio di *Tomb Raider*, gioco di copertina di questo numero di PCZeta.

Chi ha avuto modo di vederlo in fiera ha detto che, finalmente, qualcosa si è mosso. Speriamo che sia vero, certo, però quest'anno abbiamo un innegabile vantaggio: la possibilità di lasciare un titolo qualunque sugli scaffali per sceglierne uno migliore.

Muoversi nell'incubo come novelli Dylan Dog.

The Nomad Soul: il gioco che "cattura" letteralmente le anime dei giocatori.



LeRoi, praticamente un morto vivente, usa i suoi favolosi poteri.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

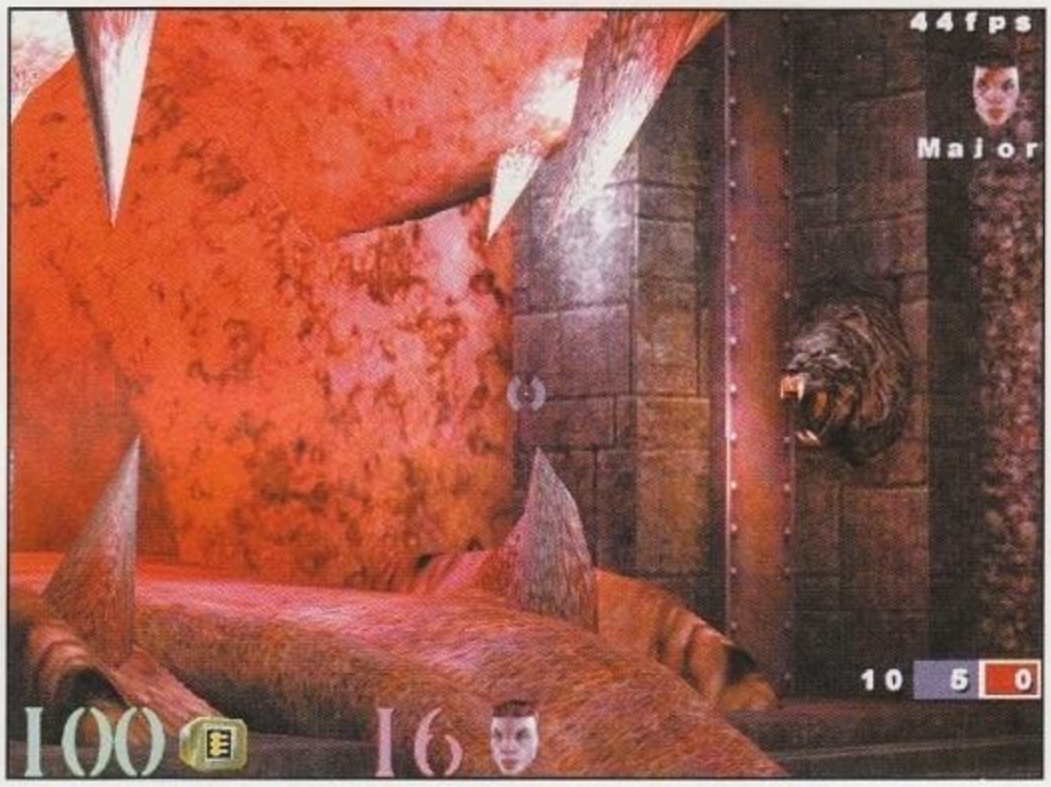
http://www.oldgamesitalia.net/

MORE OF THE SAME

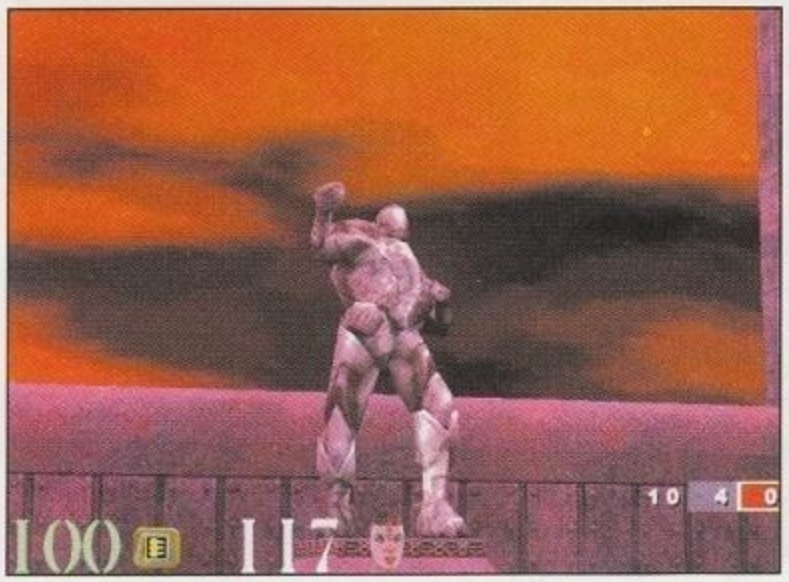
SPARATUTTO 3D

a cura di Gabriele Ciaccasassi

Quasi mi rincresce, mi prenderete per monotono o fissato. Avremmo potuto parlare di quei giochi "minori" che minori non sono affatto, tipo *Action*, *Team Fortress Classic* o *Counter Strike*; avremmo potuto fare un po' di filosofia spicciola sulla perfetta essenza di un gioco multiplayer, o sul tema "Shooter 3D: dove stiamo andando?".
Avremmo potuto cominciare ad imbastire un piccolo glossario del netgamer professionista, o spingerci in una dotta disquisizione tecnica come mai prima d'ora se ne sono viste.
Ed invece la id ci ha rotto le uova nel paniere, rompendo la proverbiale quiete con la proverbiale tempesta. Si, insomma, vi avevo detto lo scorso mese che il rilascio della vera demo di *Q3A* era attesa a breve, ma ad essere onesto non ci credevo neanche io, ed invece eccola qui, o meglio eccola lì sulla grande rete, perché *JC* ne ha vietato per il momento la diffusione su altri media (quindi se la trovate su qualche CD di qualche rivista, sappiate che non solo sono scorretti, ma stanno anche violando la legge).
Un giudizio a caldo?
Ci siamo. Le "acerbità" cui accennavo non ci sono più, il game play ha assunto una fisionomia più definita, si assapora uno stile piacevolmente noto, e si nota che Carmack non ha perso il tocco. Si tratta, naturalmente, di un parere personale, ed, infatti, ho sentito più di una persona criticare la demo, tacciandola di scarsa giocabilità o di poco spessore, o che so io… ma, signori miei, datemi retta: sono tutte chiacchiere e distintivo.
Questo gioco cancellerà tutto quello che si è già visto o scritto perché, cosmesi a parte, ha un qualcosa che tira fuori l'agonismo, che invoglia a continuare a giocare, che calamita l'attenzione.
Ovviamente questo è il delirio di chi si è appena staccato da tre ore frenetiche di deathmatch, ma vi assicuro che avrei preferito non staccarmi affatto… Ma veniamo al sodo, ecco cosa c'è di nuovo e cosa è cambiato.
Le novità sono tre, e cioè una nuova mappa, bellina, piccolina, molto compatta, poche armi, poche munizioni (insomma, quando diventa affollata è un gran carnaio), due nuovi model (il *Grunt* e quello femminile) e i bot, che alcuni hanno criticato, ma che onestamente trovo assai interessanti. Non ho provato la modalità teamplay coi bot, quindi posso solo dirvi che c'è una lunga lista di comandi da dargli (non solo "attacca" o "difendi", ma si può anche organizzarli in squadre, assegnare dei perimetri di ronda, farsi scortare, ecc. ecc.) e confermarvi che in modalità single sono parecchio "umani", volendo con questo dire che si muovono e mirano come lo farebbe un vero giocatore, e che i livelli di difficoltà non si riducono solo ad una variazione della mira.
Cosa è cambiato? Graficamente c'è stato un affinamento generale, sia per quanto riguarda i menù e le texture che per quanto riguarda le mappe, con nuovi elementi architettonici e cosmetici. Quanto al gameplay, la cosa più importante, tutte le armi hanno subito dei ritocchi: la doppietta è più facile da usare, il rocket fa parecchio male, forse quanto in *QuakeWorld* (ma è da verificare) e finalmente c'è un railgun serio, forse con un cono di danno addirittura più ridotto rispetto a quello di Quake 2, ma finalmente utilizzabile in modo decente, e che dà una certa soddisfazione.



In generale le armi paiono avere maggiore personalità, e il bilanciamento pare già adeguato, ognuna con certi vantaggi e svantaggi, e nessuna inutile o spropositatamente potente… con la possibile eccezione dell'immancabile Big Fraggin' Gun, che da tradizione è devastante e che non si è ancora visto (ma mi vien da pensare che se tutti i discorsi sul non scendere a compromessi con un gioco da singolo non sono state chiacchiere, non ci dobbiamo preoccupare più di tanto).
Insomma, per dirla tutta, il nostro prossimo appuntamento potrebbe anche saltare ed essere sostituito con uno stralcio di un mio vecchio tema sul Manzoni. Se così fosse non vi arrabbiate, approfittatene per farvi un po' di cultura personale (sul Manzoni ne sapevo a pacchi) e venite a fare due frag con me su qualche server.
Byez
PS: per comunicazioni, annunci, domande, risposte, insulti e (soprattutto) foto di donnine, potete utilizzare l'indirizzo e-mail ciccasas@tin.it.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MATRIMONI MANCATI

a cura di Vincenzo Beretta

GIOCHI DI RUOLO

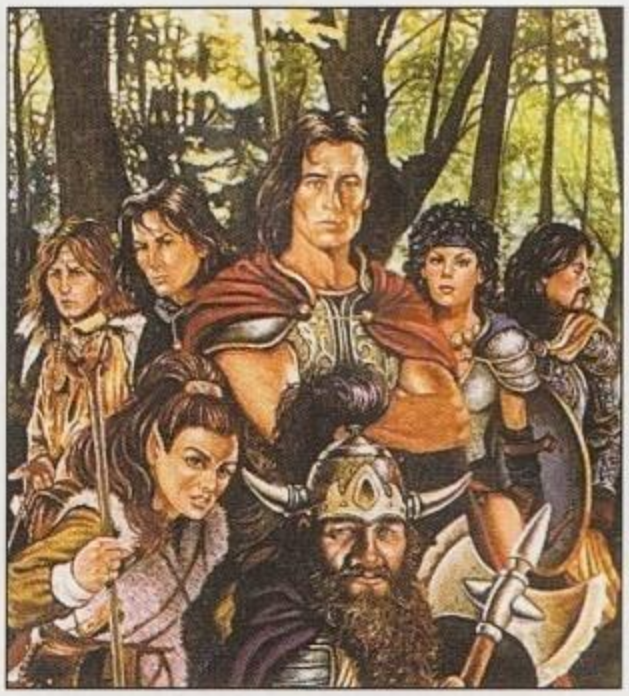
Quali sono le caratteristiche di un Gioco di Ruolo? Malgrado – come abbiamo visto il mese scorso, di questi tempi il dibattito sia abbastanza infuocato, nel caso dei GdR da tavolo ve ne sono due imprescindibili: l'interazione sociale e una trama dinamica entro cui si muovono i personaggi. In particolare, la trama è pressoché fondamentale se si desidera che l'interazione tra i personaggi (e tra essi e il Master) abbia il pane di cui nutrirsi. Senza misteri da svelare, monumentali ostacoli da superare, sani colpi di scena e un concreto impatto delle azioni dei personaggi sul mondo di gioco, è pressoché impossibile per questi ultimi portare alla luce le loro capacità e i loro limiti, trovare gratificazione o frustrazione nelle scelte tattiche e morali compiute, e gettare le basi di quei legami interpersonali che sono alla base della collaborazione.

In un GdR per computer le cose stanno diversamente. In generale, oggi possiamo dividere questo sotto-genere in due categorie: i titoli per giocatore singolo (come *Fallout*) e i titoli *multyplayer* (come *Ultima Online* o *Asheron's Call*). Mentre ogni categoria presenta una delle due qualità richieste da un buon GdR, nessuna, fino ad ora, è riuscita a coniugarle con successo.

I migliori GdR a giocatore singolo sono quasi invariabilmente caratterizzati da una trama eccellente. Titoli come *Ultima VII* o lo stesso *Fallout* devono il loro successo non solo al sistema di gioco, ma anche all'atmosfera da film o romanzo che riescono a creare sui monitor dei giocatori. I personaggi (singoli o in gruppo), esplorano un mondo vasto e ben caratterizzato, sconfiggono nemici, superano avversità e vengono gratificati sia dal loro sviluppo personale sia dai nuovi capitoli di una trama che si dipana poco a poco. Una struttura narrativa solida è, fin dai primordi della narrazione, l'ingrediente base per tenere avvinto l'interesse di chi segue la storia, e se si riesce a unire a un cammino guidato un minimo di libertà di scelta per il giocatore (per esempio in alcune scelte morali o nell'esplorazione del mondo) il risultato sarà un prodotto di eccellente fattura.

I limiti ovvi di questi titoli sono due: non si può andare in avventura con gli amici, e i personaggi guidati dal giocatore si muovono comunque all'interno di uno o (in rari casi) più percorsi narrativi prefissati. Le conseguenze delle loro azioni sul mondo di gioco saranno quasi totalmente quelle decise dagli sceneggiatori in fase di *design* e molte scelte che in un gioco da tavolo sarebbero immediatamente applicabili con un minimo lavoro tra una sessione e l'altra da parte del Master (come mandare al diavolo una volta per tutte il buon Re e unirsi ai cavalieri neri).

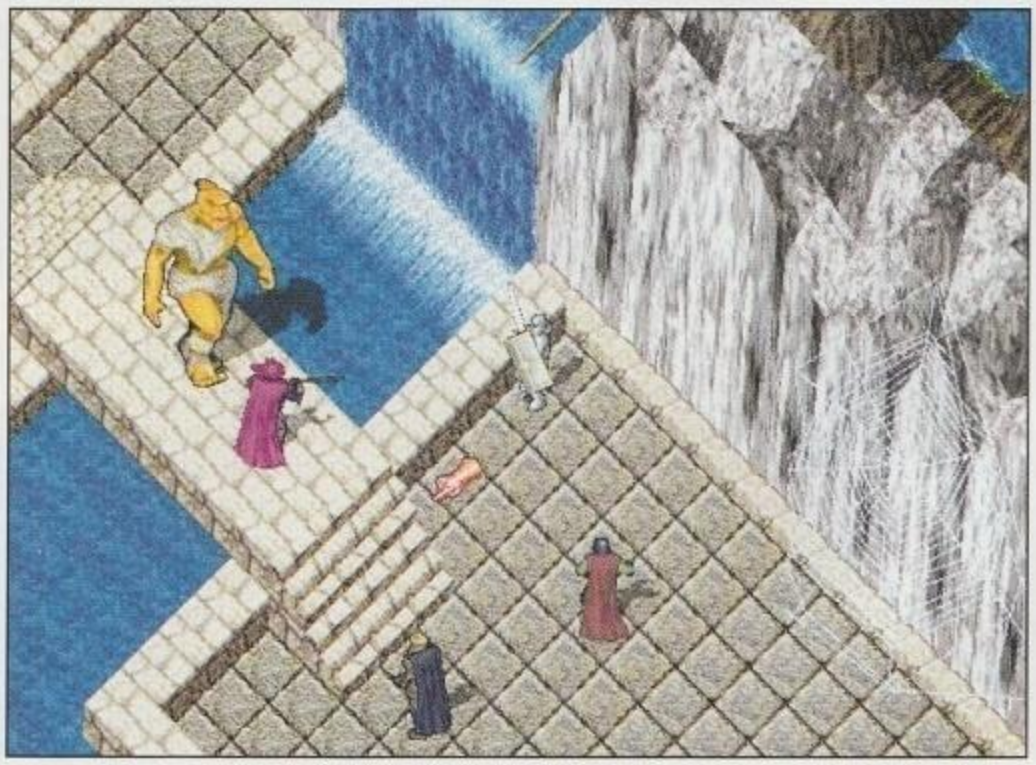
I GdR *online*, con la loro architettura aperta, lasciano piena libertà ai giocatori, i quali sono liberi di decidere del loro destino. Titoli come *Ultima Online* presentano così, in realtà, *due* mondi: il primo è l'universo di gioco, creato e gestito dalla Origin e pressoché immutabile, il secondo è quello composto dalla collettività dei giocatori. Un giocatore può così interagire socialmente con migliaia di altri giocatori sparsi in tutto il mondo, ma le sue azioni avranno un'influenza più o meno duratura solo su di essi. E' possibile, per esempio, tradire una gilda, e passare nel campo del nemico, facendosi così numerosi nemici; intessere relazioni virtuali di amicizia o perfino di amore; inventarsi la propria avventura o la propria occasione d'incontro sociale organizzando, per esempio, un torneo, un banchetto o un matrimonio (e ovviamente ci si aspetta che i nemici irrompano sulla scena trasformando l'allegra festa in un bagno di sangue...) Ciò che però *non* è possibile fare è far si che le proprie azioni abbiano un impatto sull'universo di gioco in generale. Le caverne di ghiaccio abitate da mostri non perderanno mai la loro natura, e potranno essere "ripulite" solo fino al prossimo *respawn*; *quest* sul genere "salva in buon drago dalla malvagia principessa" semplicemente non possono esistere, pena la ridicola scena di 800 avventurieri in fila fuori dal Castello Nero in attesa del loro turno; e naturalmente nessuno potrà mai sperare di essere incoronato Re al posto di Lord British...



Giochi come *Baldur's Gate* hanno cercato di coniugare i due generi permettendo a più giocatori di partecipare a un'avventura dalla trama prefissata gestendo ognuno un personaggio, ma il risultato è stato dubbio. Da un certo punto di vista, il tentativo di mettere in contatto giocatori diversi in un'avventura dalla struttura rigida sottolinea ancora di più la mancanza di immediatezza e di flessibilità del GdR dal vivo; in quest'ultimo spesso la trama scaturisce proprio dai dibattiti dei giocatori su cosa fare, mentre in *Baldur's* è inevitabile che prima o poi tutti accettino il cammino prefissato dagli sceneggiatori, e a questo punto diventa molto più avvincente partecipare a *Ultima* o *Asheron*, che almeno offrono decine di migliaia di giocatori che interagiscono dinamicamente tra di loro.

Così, per il momento non sembra che i due mondi (reale e virtuale) possano realmente entrare in contatto. Società varie, però, si stanno già muovendo con ipotesi e progetti concreti per abbattere questa ultima e ostica barriera dei GdR – un'impresa che senza alcun dubbio porterebbe lustro e moneta a chi riuscisse a portarla a termine. Ma di tutto ciò parleremo nella prossima puntata!

reckall@hotmail.com



Mettere d'accordo tutti non è facile... ma volete mettere la soddisfazione?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

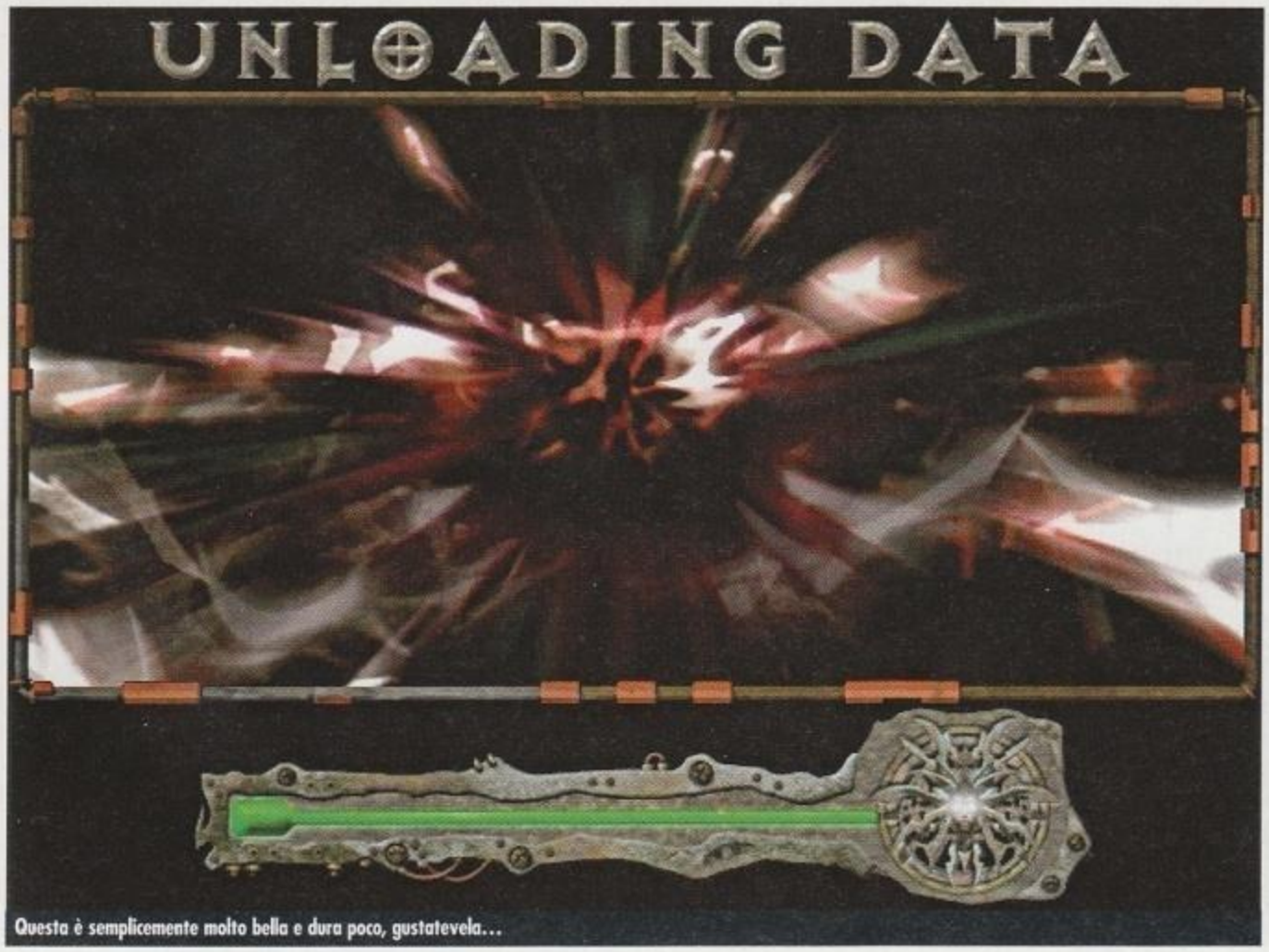
http://www.oldgamesitalia.net/

PLANESCAPE TORMENT

A un anno dall'uscita di *Baldur's Gate* i Black Isle tornano con un RPG che riprende il meglio delle esperienze precedenti.

INFO
Genere: RPG
Casa: Interplay
Sviluppatore: Black Isle
Sito Web: www.planescape-torment.com
Data di uscita: dicembre 1999

Un anno fa i videogiocatori, ed in particolare gli amanti di RPG su computer, erano in trepidante attesa per *Baldur's Gate*, che prometteva di essere il primo grande RPG fantasy dai tempi di *Ultima VII*.
Tutti sappiamo come sono andate le cose: *Baldur's Gate* ha ottenuto un grande successo di critica e di pubblico, ma non è stato qual grande gioco che tutti ci si aspettava. Certo era molto lungo, aveva una buona storia, tante cose da fare, una ottima atmosfera e coinvolgimento assicurato… però i limiti del motore di gioco e del sistema su cui si basava, AD&D, oltre ad alcune discutibili scelte design, lo rendevano troppo statico: la storia, seppur non lineare, si sviluppava in maniera "blocchettosa": 'fai questo, accade quest'altro; se non fai questo non potrai mai fare questa cosa' e così via, situazioni tipiche da avventura grafica classica. Insomma, i limiti tecnologici che ancora oggi impediscono di realizzare giochi meno banali, e qui si potrebbe fare un lungo discorso su dove vanno a finire la maggior parte degli investimenti delle software house, in Baldur's Gate si notavano un po' troppo.
Se aggiungiamo una sceneggiatura un po' sotto tono, soprattutto se paragonata a quella splendida di *Fallout*, il gioco ha lasciato perlomeno un po' di amaro in bocca… anche se ci abbiamo giocato per lunghe, insonni notti e continuiamo a considerarlo un gioco certamente superiore alla media.
Ora eccoci di fronte *Torment*. Black Isle, divisione RPG di Interplay, creatrice di Fallout e tra i produttori di *Baldur's Gate*, ha utilizzato il motore di quest'ultimo, l'ormai famigerato "Infinity Engine", per realizzare un nuovo RPG fantasy ambientato in uno dei mondi di AD&D: Planescape, un posto alquanto strano popolato da creature come angeli e demoni, zombie e guardiani dell'oltretomba. Insomma, un posto ben distante dai tranquilli Forgotten Realms di BG.
Il fatto che il gioco fosse realizzato interamente da Black Isle ci faceva sperare molto bene per *Torment*: non siamo restati delusi. Il gioco "puzza" di *Fallout* lontano un miglio, dalle musiche di sottofondo, agli ambienti, ai personaggi, allo stile dell'interfaccia grafica. Certo, tutto trasportato in ambiente fantasy, ma la mano si riconosce eccome ! Non a caso l'atmosfera carica di tristezza e desolazione di Planescape è molto vicina a quella della Terra dipinta in *Fallout*.
La scelta di utilizzare l'Infinity Engine ci ha lasciato, però, perplessi: il motore infatti è rimasto praticamente lo stesso che faceva funzionare *Baldur's Gate*. Ci sono alcuni miglioramenti, l'interfaccia è più gestibile, il giornale riporta in maniera ordinata e comprensibile tutti gli eventi, le quest e le varie tipologie di personaggi del gioco… però siamo più o meno sugli standard qualitativi di *Baldur's Gate*, che già aveva i suoi difetti un anno fa, figuriamoci oggi. Inoltre AD&D è sempre AD&D, vale a dire un sistema di gioco vecchio e pieno di limiti nella rappresentazione di un personaggio.
Tutto quello in cui il motore e il sistema di gioco non interferiscono promette però di essere ai massimi livelli: sceneggiatura, trama e caratterizzazione dei personaggi sembrano essere veramente il piatto forte del gioco.
Della storia che vivremo giocando a *Torment*



Questa è semplicemente molto bella e dura poco, gustatevela…

Le tipiche schermate di intermezzo… fanno molta atmosfera, non c'è che dire.

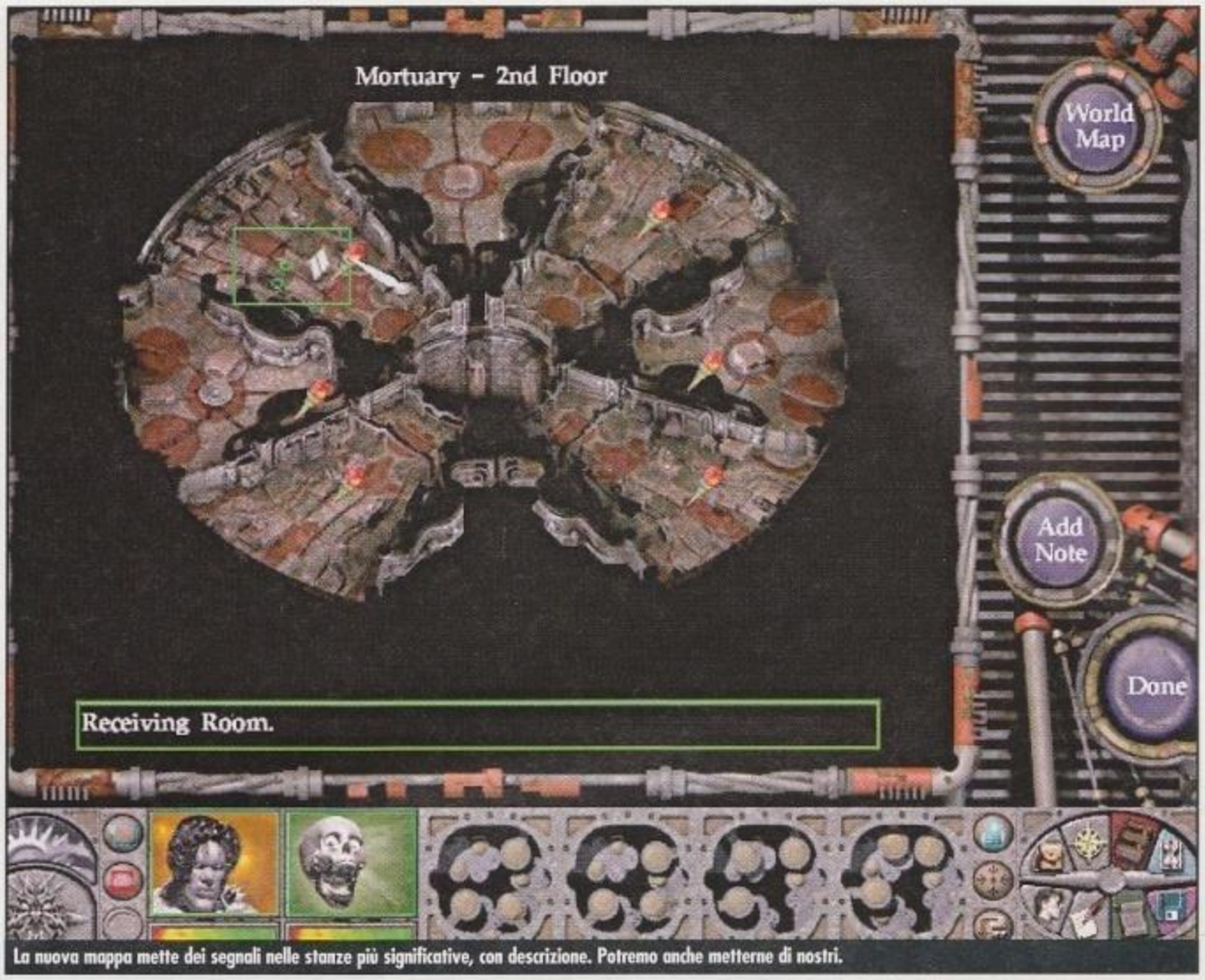
Ecco una tipica schermata di gioco. Quello al centro brutto siamo noi, e il teschio di fianco è il nostro primo amico.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

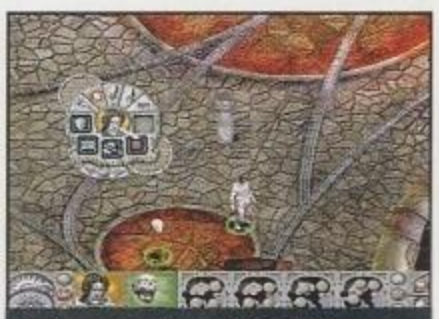
si sa ben poco, e non è nostra intenzione rivelarvi alcunchè di rilevante. In pratica interpretiamo un … morto, o meglio un "quasi-morto", chiamato "Nameless One", il Senza Nome, l'Innominato.
La grandezza dei Black Isle sta proprio qua: non sappiamo niente di niente, nemmeno come ci chiamiamo. Scopriremo tutto lentamente, con il procedere della storia. Uno dei difetti di *Baldur's Gate* era che si sapeva già tutto subito: era chiaro fin dall'inizio quale fosse il nostro compito, e la trama che di per sé poteva anche essere interessante, diventava banale: un cattivone era tornato, e alla fine noi dovevamo ucciderlo. Era scontato che in un modo o nell'altro tutti i vari disastri che si stavano verificando nella Sword Coast si sarebbero ricollegati a quel cattivone e a noi, in un modo o nell'altro.
Qua invece è tutto da scoprire, tutto da vivere. Ci risvegliamo in un mortuario, una sorta di purgatorio e non sappiamo nemmeno se siamo vivi o morti! Come in *Fallout* andremo alla scoperta di un mondo misterioso, che in ogni angolo avrà qualcosa che ci potrà stupire e meravigliare. La sensazione di smarrimento è totale, la mancanza di un obbiettivo preciso dall'inizio rende la nostra avventura molto più… intrigante, vera, piena di personaggi strani e affascinanti da scoprire.
Insomma, da quello che abbiamo potuto vedere, ed è molto, dal tutti questi punti di vista *Torment* non mancherà di entusiasmare. Black Isle ha quindi fatto di tutto per evitare che i problemi derivanti dal sistema di gioco (AD&D) e dal motore (l'Infinity Engine) influissero troppo sul loro lavoro, ma purtroppo non ha potuto fare miracoli. Troveremo infatti ancora personaggi che si perdono nelle stanze di un palazzo senza raggiungere l'uscita perché troppo stupidi per farlo. Vedremo ancora un motore grafico impreciso nello scrolling anche con schede video dell'ultimissima generazione…
Per poter godere di una vera evoluzione di questo motore di gioco dovremo attendere il già annunciato *Baldur's Gate 2: The Shadow of Amn*, che vedrà la luce verso il Natale del 2000, e conterrà una versione estremamente potenziata del motore di Bioware. Nonostante tutto però, dalle prime notizie su *BG2* resta l'impressione che il gioco non si rivelerà essere assolutamente un salto di qualità rispetto al primo, e i miglioramenti al motore saranno troppo pochi e non permetteranno agli sviluppatori di superare i limiti imposti dalla struttura di base dell'Infinity. C'è da chiedersi come mai Bioware non abbia deciso di puntare tutto su Omen, il motore che farà girare *Neverwinter Nights*, prossima creazione di Bioware, che è completamente 3D e sarà pronto per il mercato praticamente nello stesso periodo; e perché prevedere per *BG2* l'utilizzo di AD&D 2nd edition quando *NWN* userà la nuovissima 3th edition ? Scelte di marketing ? Può darsi, resta il fatto che noi non le comprendiamo, e temiamo che *Baldur's Gate 2* sarà già vecchio e che non offrirà alcunché di veramente nuovo al genere. Inteplay, Black Isle e Bioware hanno sfruttato la fame di GDR che c'era un anno fa… ma ora molti altri giochi stanno per uscire, *Ultima IX* e *Vampire* sono certamente i più noti ma restano solamente la punta dell'iceberg, e un prodotto mediocre verrà certamente trascurato dai giocatori, impegnati con titoli migliori. Tornando a *Torment*, non possiamo comunque fare a meno di lodare i suoi sviluppatori. Infatti, la quantità e la qualità dei dialoghi è veramente impressionante, e inoltre spesso durante i dialoghi ci sarà data la possibilità di compere azioni particolari, come esaminare un personaggio, attendere che un personaggio faccia qualcosa ecc… Durante le sessioni di dialogo ci saranno molte descrizioni di scene, che purtroppo non è possibile rappresentare graficamente, ma che rendono molto l'idea di ciò che sta accadendo, e soprattutto fanno sembrare al giocatore di essere all'interno di un racconto.
Insomma, l'impressione è che Black Isle ce l'abbia messa tutta per tirare fuori, da basi precarie, un prodotto molto curato che ricrei davanti agli occhi del giocatore un mondo vero, dei personaggi caratterizzati e una storia intrigante, evitando che il tutto si risolva in una lunga serie di combattimenti per proseguire, ma incentrando sul dialogo e i personaggi l'avventura. Ci sarà riuscita completamente?
Insomma, *Torment* è un titolo molto controverso e giudicarlo sarà difficile. Difficile sarà anche definire esattamente che tipo di esperienza ludica si presenta al giocatore. Non temete, il mese prossimo contiamo di proporvi una esauriente recensione, dove sbroglieremo questa matassa, garantito.

Daniele Dellafiore



La nuova mappa mette dei segnali nelle stanze più significative, con descrizione. Potremo anche metterne di nostri.

Potremmo chiamarlo "Planescapedia", la raccolta di informazioni sugli abitanti di questo strano mondo.


Ecco il menu che si attiverà diccando il tasto destro del mouse. Da qui potremo svolgere la maggior parte delle azioni, ma non sarà poi così necessario grazie alle numerose funzioni attivabili via tastiera.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMBAT MISSION

Una piccola società specializzata nello sviluppo di giochi "di nicchia" e con una distribuzione limitata a internet propone un titolo così innovativo che i suoi concetti di base potrebbero rivoluzionare per sempre il panorama dei giochi di strategia come noi lo conosciamo...

Due King Tiger accompagnati da Panzergrenadier delle SS attaccano nella zona delle Ardenne sotto una fitta nevicata.

INFO
Genere: Wargame
Casa: Battlesoft.com
Sviluppatore: Big Time Software
Sito Web: http://www.battlefront.com
Data di uscita: Dicembre

Se siete appassionati di giochi di strategia storica certamente il nome Big Time Software non vi suonerà nuovo: si tratta della piccola ma agguerrita società di sviluppo che si nasconde dietro a titoli come *Flight Commander 2* e *Over the Reich* – ottimi giochi di strategia a sfondo aeronautico pubblicati qualche anno fa dalla divisione informatica dell'Avalon Hill. L'ultimo progetto intrapreso dalla Big Time per la "vecchia" AH avrebbe dovuto essere la conversione del venerabile gioco da tavolo *Squad Leader*, da molti considerato il "Re" dei wargame con mappe e pedine in cartoncino. Ma con l'acquisto dell'AH da parte della Hasbro e la conseguente ristrutturazione della sua strategia di mercato verso titoli più "per famiglie", la Big Time si è trovata tra le mani un progetto pressoché completo ma privo di editore. Le conseguenze sono state due: il cambiamento del titolo da Squad Leader a Combat Mission, e la decisione di unirsi ad altre piccole società "di nicchia" così da formare un'alleanza editoriale che ha preso il nome di Battlefront.com.

Il ".com" che accompagna il nome sottolinea la filosofia di base di questo nuovo gruppo di società: vendita diretta via internet rivolta unicamente a un pubblico di appassionati, in modo da decurtare i notevoli costi richiesti dalla distribuzione nei negozi, raggiungendo comunque un pubblico che, per sua natura, è sensibile e attento alle novità del mercato, non importa attraverso quali canali esse vengano proposte.

La ragione per cui abbiamo deciso di occuparci di un prodotto, in fondo, così particolare, è stata la pubblicazione del demo di *CM* avvenuta circa un mese fa. Mai, in tempi recenti, l'anteprima di un gioco aveva suscitato tanto interesse tra gli appassionati (forse dobbiamo addirittura tornare all'estate del 1993 quando apparve come un fulmine a ciel sereno il primo episodio shareware di *Doom*). Si tratta, ovviamente, di un interesse scatenato in una fascia di pubblico bel limitata, ma le cui ragioni potrebbero nel prossimo futuro "traboccare" anche nel grande filone dei giochi di strategia mainstream.

Una panoramica di un campo di battaglia nei pressi di St. Lo, nel nord della Francia. In basso potete vedere la semplice interfaccia utente del gioco.

Un'unità di fanteria meccanizzata americana sotto la neve, nella zona delle Ardenne. Gli omini sono le uniche unità non in scala – una semplificazione fatta per rappresentare piccole unità di fanteria in modo visibile.

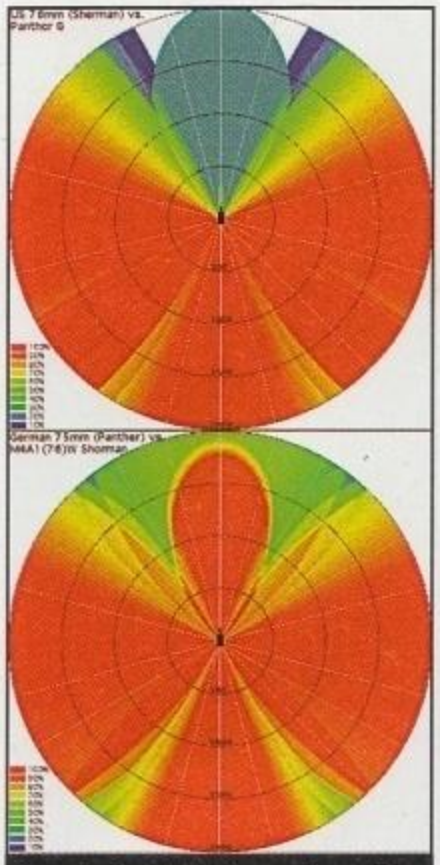
CM ricostruisce a livello di squadra di uomini/singolo mezzo gli scontri avvenuti tra americani, inglesi e tedeschi durante il secondo conflitto mondiale, dallo sbarco in Normandia (giugno 1944) alle ultime battaglie sull'Elba (aprile 1945). È bene dire che le similitudini con l'originale *Squad Leader* finiscono qui: *CM* si avvale delle potenzialità del mezzo informatico per restituire l'esperienza di un campo di battaglia a livello tattico con un'intensità mai incontrata prima d'ora su qualsiasi media.

Il campo di battaglia di *CM* è completamente tridimensionale, come quello di *Myth* o, per citare titoli più appropriati, di *M1 Tank Platoon 2* o di *Panzer Elite*. Mezzi e uomini sono rappresentati da modelli 3D animati, mentre non mancano colline, avvallamenti, alberi e altri elementi del paesaggio franco/tedesco, come dimostrano anche le immagini di queste pagine. Il giocatore può spostarsi liberamente per la mappa, farla ruotare e osservare la battaglia da ogni punto – mezzi e unità di fanteria inclusi! Se siete curiosi, per esempio, com'è la battaglia dal punto di vista del plotone di Panzergrenadier che avete appostato nel bosco vicino alla strada, con *CM* potete farlo.

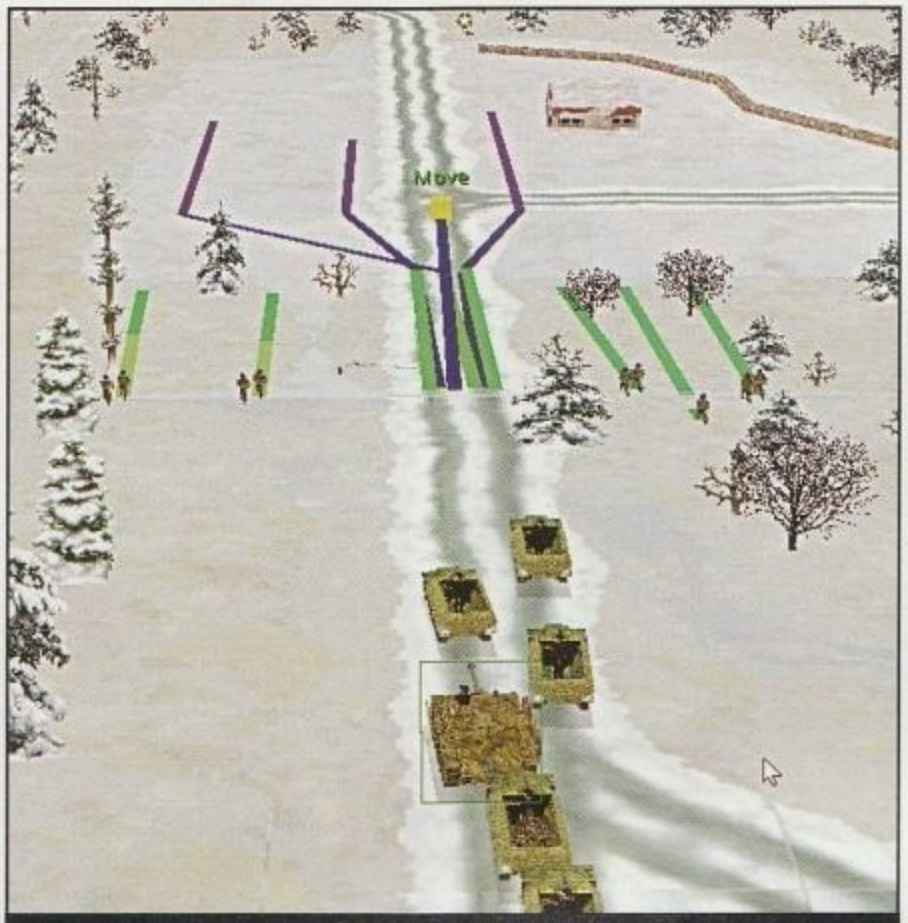
Il gioco vero e proprio è diviso in due fasi. Nella prima, a gioco fermo, le due parti assegnano gli ordini alle proprie unità con un sistema che ricorda quello di *Close Combat*: il

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



L'accuratissima tabella che mostra le capacità di penetrazione dei diversi cannoni contro una varietà di avversari. Uno Sherman americano ha scarse possibilità di penetrare la corazza frontale di un Panther...



La fase di movimento di un giocatore tedesco vista dall'alto e alle spalle delle sue truppe. Le linee colorate appaiono fisicamente sulla mappa e aiutano il giocatore a seguire meglio le azioni delle proprie unità.

Il piano di battaglia per l'assalto a un villaggio tenuto da americani tracciato da uno dei playtester del gioco.

Un carro appostato tra due case. Potete seguire tutto il turno dal suo punto di vista, se lo volete!

tasto destro fa apparire un menù di possibili ordini (muovi, spara, avanza veloce ecc...), mentre il sinistro seleziona l'ordine indicando anche il posto sulla mappa dove eseguirlo, se appropriato. Una volta terminata questa fase entrambi i giocatori cliccano il pulsante di Go! e l'azione vera e propria inizia.

Durante la fase d'azione il computer calcola gli avvenimenti di un minuto di gioco, senza che i giocatori possano intervenire in alcun modo! L'azione è in tempo reale, con una scala di 1 a 1 (un secondo reale equivale a un secondo simulato).

Combat Mission gestisce la fase di risoluzione non con le normali regole dei wargame (tabelle con percentuali di tiro e risoluzione dei danni) ma utilizzando in tutto e per tutto una simulazione tridimensionale degli avvenimenti. Ogni volta che un proiettile viene sparato, la sua traiettoria viene calcolata basandosi su leggi balistiche esatte, con possibili deviazioni causate da fattori come preparazione dell'unità sparante o condizioni meteorologiche del campo di battaglia. Se nella sua traiettoria il proiettile intercetta un oggetto, il programma passa quindi a calcolare gli effetti del suo impatto. Un colpo mancato potrebbe quindi continuare sul suo percorso e centrare una casa, un altro nemico o perfino un'unità alleata! Allo stesso modo, elementi del paesaggio come case, alberi, muretti o colline forniscono protezione alle varie unità nella misura in cui essi ne coprono la sagoma – il che significa, per esempio, che un pendio dà poca protezione a un'unità bersagliata da colpi da mortaio che arrivano con traiettoria parabolica!

Il motore di *Combat Mission* prevede numerosissimi fattori tra quelli che possono influenzare uno scontro tattico: fumo, nebbia, neve, pioggia e relativi effetti su visibilità e movimento. Non mancano dettagliate regole sul morale e sulla disciplina, e uno degli aspetti più coinvolgenti del gioco è la possibilità che le truppe sotto il nostro comando si rifiutino all'improvviso di obbedire agli ordini, o cambino i loro obiettivi a causa dell'apparire di una nuova e inattesa minaccia sul campo di battaglia!

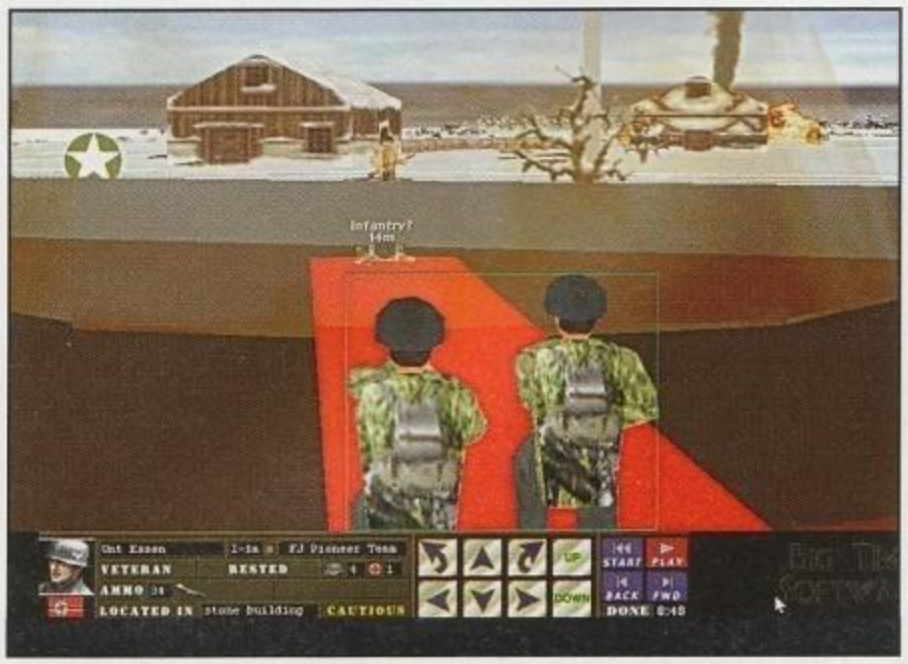
Combat Mission sta attualmente suscitando, negli Stati Uniti, un interesse che va ben al di là della sua natura di prodotto "di nicchia", e la ragione è molto semplice: la possibilità di espanderne le idee fino a coprire periodi, storici o immaginari, ben al di là della Seconda Guerra Mondiale. A parte l'ovvia applicazione del motore di gioco a un'ambientazione contemporanea, gli appassionati hanno già iniziato a fantasticare sulle possibilità di un *CM* napoleonico, o ambientato durante la Guerra di Secessione americana – per non parlare delle potenzialità di un'ambientazione medievale-fantasy o, gasp!, fantascientifica alla *Starcraft*.

Perché tanto interesse? Sostanzialmente, come è possibile sperimentare giocando anche per pochi minuti alla demo, perché il motore di CM riesce a unire due aspetti dei giochi di strategia finora separati: il controllo delle truppe sul campo di battaglia (tipico dei giochi a turni) e l'imprevedibilità e la contemporaneità dell'azione derivante dai titoli in tempo reale. Aggiungete tutte le caratteristiche di un simulatore tridimensionale e l'opzione "videoregistratore" che permette di seguire la battaglia in tempo reale da qualunque punto di vista si desideri, con effetto "documentario di guerra", ed avrete il meglio di giochi come *Western Front*, *Starcraft* e *Panzer Elite* in un'unica comoda confezione – in definitiva, una straordinaria sensazione di "esserci"!

Nel frattempo la Big Time si crogiola nell'interesse che il suo titolo sta suscitando, e si prepara a pubblicarlo a fine dicembre. Già previste, ma ormai più che certe, sono le espansioni che estenderanno *CM* al fronte russo e agli altri teatri della guerra in Europa e Nordafrica.

Se volete saperne di più, e magari ordinare il gioco, l'indirizzo web a cui rivolgersi è http://www.battlefront.com. Noi lo abbiamo già fatto, e aspettatevi una recensione su queste pagine non appena ce lo paracaduteranno a casa!

Vincenzo Beretta



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OPPOSING FORCE

"If you've played Half-Life you've only played half the story"

Vi ricorda nulla questa scena? Se non cambierà l'impostazione dei livelli rispetto alla demo che abbiamo potuto provare, questo sarà il momento in *Opposing Force*, in cui si potrà mettere mano al mouse.

L'elicottero da trasporto militare si è appena schiantato e quella specie di ala volante dall'aspetto poco rassicurante deve aver avuto la sua parte di responsabilità nella faccenda...

INFO

Sviluppatore: Gearbox/Valve
Produttore: Sierra Studios
Distributore: Leader
Sito Web: www.sierrastudios.com
Data di uscita: dicembre 1999 / gennaio 2000

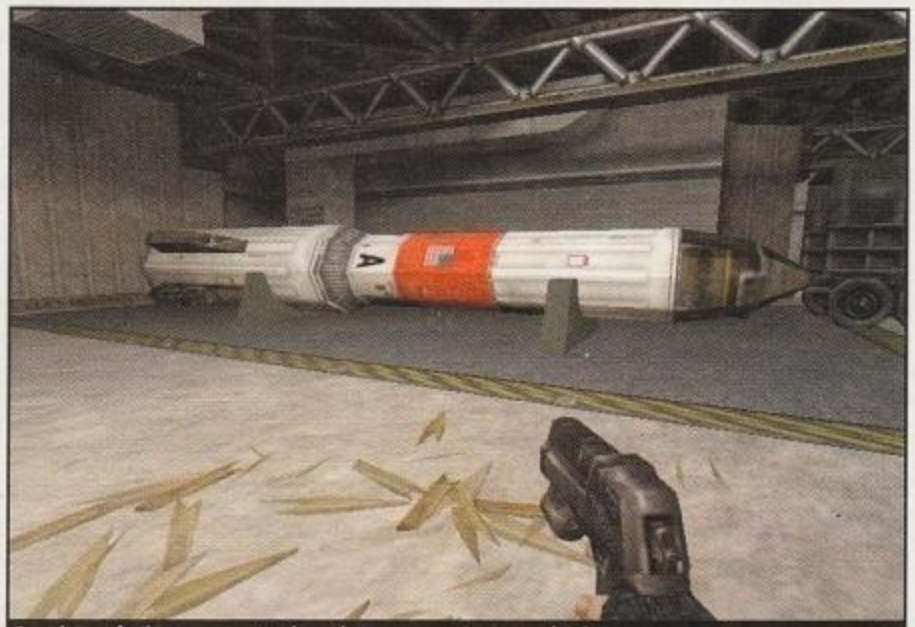
No, non si tratta di un refuso da una traduzione volante (come annunciato il mese scorso, PC Zeta, da questo numero, è totalmente prodotta da redattori italiani), è semplicemente la frase che i Gearbox Software hanno posto nella schermata finale della beta per la stampa di *Opposing: Force*, l'atteso mission pack di *Half-Life*. A onor del vero, e stando a quanto s'è potuto vedere in questa versione dimostrativa, definire *Opposing Force*, "mission pack" o "add-on", o "data disk" è quantomai ingeneroso: la sensazione e l'emozione che si è sperimentata tornando nelle installazioni di Black Mesa, è pari solo a quella che un anno fa si provò vestendo per la prima volta i panni di Gordon Freeman; per questo, quanto affermano in quella frase i Gearbox è realmente il condensato, in una sola frase, di quanto promette (e probabilmente sarà) *Opposing Force*.

LA TRANQUILLA GIORNATA DI UN MARINE

Pochi tratti per raccontare a parole la seconda metà della storia... Qualche mese dopo l'uscita di *Half-Life* cominciò a diffondersi la voce di un'espansione dedicata al gioco: la cosa di per se poteva apparire interessante, non certo entusiasmante, essendo perfettamente in linea quanto era già accaduto in passato per quasi tutti i titoli licenziatari di un engine targato id Software (evidentemente i motori per videogiochi di Carmack & soci devono costare parecchio e spremere a fondo al licenza è una modalità standard per far rientrare un po' di costi). Ma poteva la Valve, dopo aver sfornato un capolavoro, affiancare a esso qualcosa di scontato? Certamente no, ma serviva una trovata, una grande idea. Uno dei maggiori punti di forza di *Half-Life* è stata (ed è!) la capacità di associare al gameplay tipico di un ottimo shooter 3D, la potenza narrativa di un'opera cinematografica: il "film interattivo" di cui s'è disquisito per anni dall'avvento del CD-Rom, in *Half-Life* s'è certamente concretato. Cosa c'era dunque di meglio che dare la possibilità al giocatore di interagire ulteriormente con l'affascinante vicenda di *Half-Life* rivivendola dalla parte dei terribili marine giunti a Black Mesa per mettere a tacere quanto incidentalmente era accaduto?
Da quest'idea apparentemente banale, in realtà geniale, nasce *Opposing Force*: non si vestono più i panni del neoassunto scienziato, ma quelli di un "cattivissimo" marine dei corpi speciali.

Come in *Half-Life* tutto comincia con una lunga introduzione realizzata con, l'engine 3D del gioco: il protagonista, parte di un drappello di marine a bordo di un elicottero militare da trasporto, ascolta gli ordini del proprio comandante e s'appresta a sbarcare in quel di Black Mesa, ma qualcosa non quadra... strani oggetti volanti sfrecciano fra gli elicotteri militari, e a un certo punto cominciano a

Visione a infrarossi: un omaggio a *Alien vs Predator*?



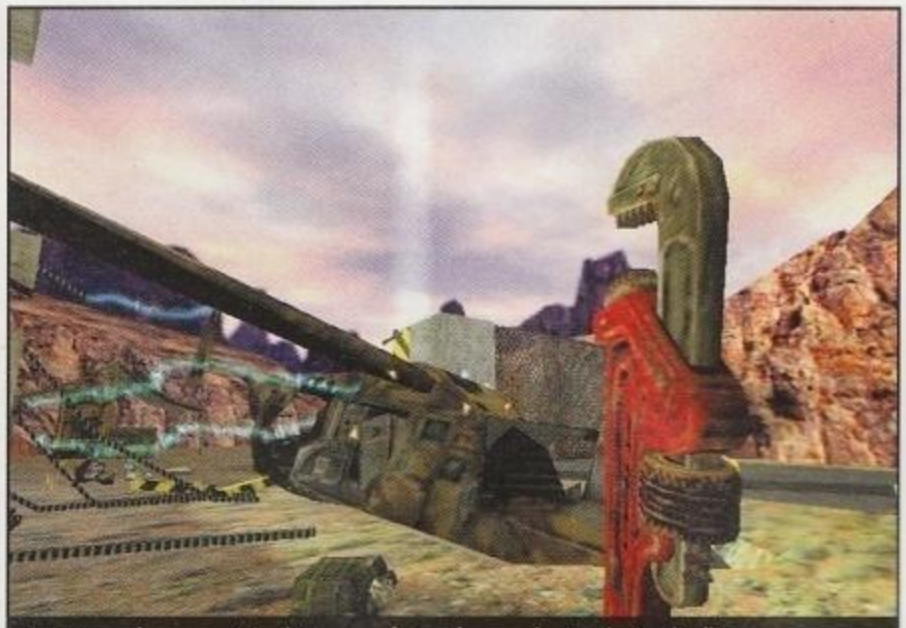
Prendere a fucilate questo missile nucleare non sarà una grande idea...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Non sappiamo cosa abbia messo in quell'iniezione, ma l'effetto è davvero miracoloso. Notare le somiglianza con il protagonista di Full Metal Jacket.

Un vero gentiluomo, mi sta aprendo la porta. Vedeste poi la classe! S'è acceso la fiamma ossidrica con la sigaretta!


Cominciamo ad attrezzarci. La chiave rossa farà molto comodo sia nel primo livello, per portare a casa la pelle, sia nei successivi, per rompere le casse di legno senza sprecare munizioni.

sparare: fuoco, fumo, grida, esplosioni, poi tutto si fa buio e si sprofonda in un silenzio irreale… il solo battito del cuore narra ancora della permanenza in vita del nostro eroe. Sviene, riprende e perde conoscenza ripetutamente (precipitare non dev'essere una bella esperienza…) e nei pochi attimi di lucidità vede cose terribili, incomprensibili, come tremendi mostri con le sue stesse uniformi fanno strage dei suoi compagni…
Il definitivo ritorno alla vita (e a un colossale mal di testa immaginiamo…) avviene all'interno di uno degli edifici di Black Mesa ove uno degli scienziati l'ha trascinato per prestargli soccorso. E' frastornato, del tutto disarmato, ma altrettanto incattivito, ed è dunque tempo per il marine di *Opposing Force* di far vedere di che tempra è fatto e di venire a capo del mistero che avvolge quella che doveva essere una classica missione di routine.

FAI SILENZIO E PASSAMI I POP CORN

Opposing Force cita incessantemente *Half-Life* e questo davvero non stona ne infastidisce, anzi esalta enormemente, soprattutto se si è parte di quella schiera che ha amato e goduto di ogni chicca del miglior gioco dello scorso anno. Lo fa nell'introduzione, come si è accennato, lo fa nella partenza disarmata e nella prima arma che si può raccogliere (un "piede di porco" in *Half-Life*, una pesante chiave da idraulico "di quelle rosse" in *Opposing Force*), lo fa mostrando scorci e personaggi già noti (come il tipo un po' inquietante in giacca cravatta e 24 ore, che si vedeva discutere animatamente con gli scienziati nelle prime battute di *Half-Life*).
Restando in tema di ctiazioni, visto che si trattava di fare il "seguito" del gioco più cinematograficamente caratterizzato degli ultimi tempi, visto il background da "berretti verdi" previsto dal copione, alla Gearbox hanno attinto a piene mani dalle pellicole per il grande schermo su questo tema, in particolar modo, ci pare, da Full Metal Jacket, icona cinematografica dei film sui marine. E' innegabile che la fase di training di Opposing Force, inizi in una camerata sostanzialmente identica a quella vista nel film di Stanley Kubrick, altrettanto lo sono le risposte alla "Sir, Yess Sir" che risuonano durante il briefing iniziale sull'elicottero, per non parlare dell'ufficiale medico appartenente al commando, assolutamente identico, nelle fattezze al protagonista di Full Metal Jacket. Tutto ciò contribuisce a creare continue e profonde associazioni d'idee, grandi sensazioni, emozioni: ingredienti fondamentali per una produzione ludica che vuol dire qualcosa che sia all'altezza delle attese di un pubblico ludico sempre più esigente, come spesso è quello che ha a che fare con i giochi per PC odierni. Sottolineare questi aspetti ci pare più importante del render noto il solito elenco di fredde caratteristiche (quaranta livelli di gioco, nuovi modelli d'arma, venti nuovi personaggi di cui nove alieni ecc.) ovviamente immancabili, visto che si sta trattando di qualcosa che va oltre un semplice mission pack. Prima di concludere è bene narrare di una delle caratteristiche più interessanti che si sono evidenziate nella prova di questa versione dimostrativa: anche chi avesse giocato solo i primi livelli di *H-L*, ricorderà come fosse indispensabile farsi aiutare da qualche personaggio (poliziotti, scienziati ecc…) per superare alcuni passaggi (per esempio le porte a comando retinico); quest'aspetto in *Opposing Force*, assaggio forse della cooperazione totale che si gusterà in *Team Fortress II*, viene particolarmente in evidenza, con la necessità di "utilizzare" in modo un po' più complesso alcuni personaggi per risolvere diverse situazioni. Il gioco è atteso per la fine di quest'anno e richiede la presenza sul disco rigido dell' originale *Half-Life* in cui appare, una vota installato, come una nuova modalità di gioco (come avviene per *Team Fortress Classic*). Dire "non vediamo l'ora di provarlo" potrebbe apparire il solito finale del solito gioco in più: state certi, col concetto di "solito" *Opposing Force* ha davvero poco a che fare…

Matteo Camisasca

Dolci creature! Che bell'accoglienza che ci hanno preparato!

Niente male il nuovo giocattolo in dotazione.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CARMAGEDDON: THE DEATHRACE 2000

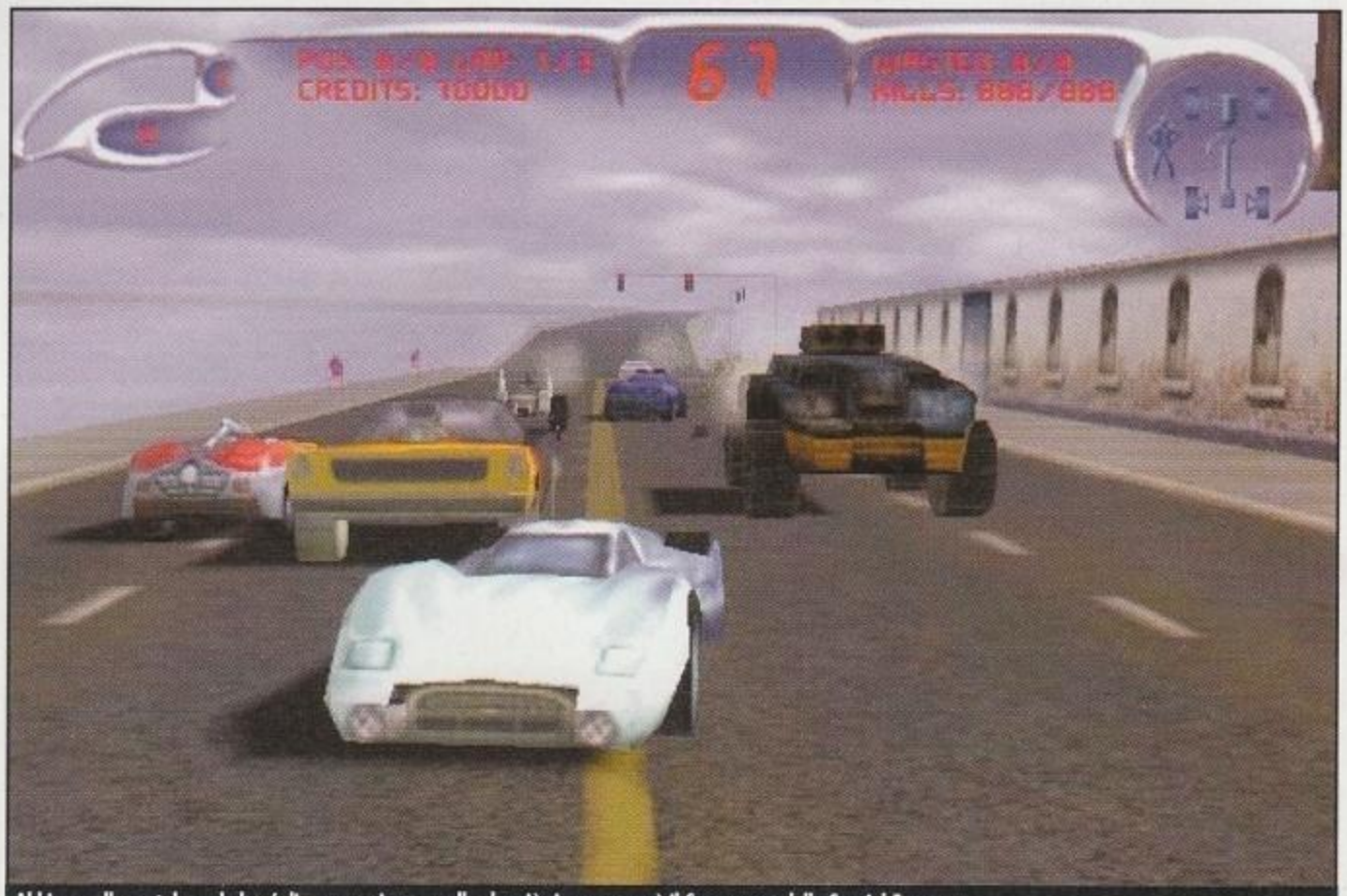
Torna Max Damage, ma non è una visita di cortesia...

INFO

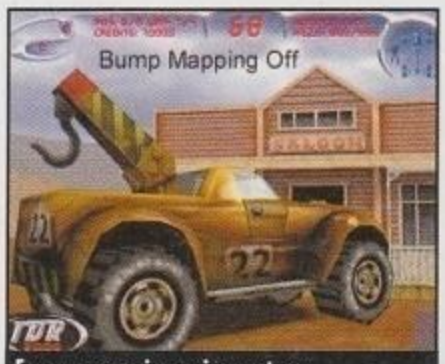
Genere: Guida
Casa: SCI
Sviluppatore: Torus
Sito Web: www.sci.co.uk
Data di uscita: Secondo quadrimestre 2000

Doveva essere sugli scaffali dei negozi proprio in questi giorni, ma la SCI ha deciso di posticiparne l'uscita al secondo quadrimestre dell'anno venturo, probabilmente per implementare in *DR2000* tutte le nuove feature grafiche che GeForce e compagnia ci offrono. Concettualmente il gioco non sarà molto diverso dal predecessore, anche se questa volta la Stainless ha lasciato il posto all'australiana Torus. Beh, c'è da dire che in effetti la Stainless ha sempre brillato più per le idee sulla carta, che per abilità nella programmazione, e di questo limite ne sono stati testimoni i primi due *Carmageddon*: un'idea assolutamente geniale, un motore grafico così così. Questa volta i Torus hanno addirittura promesso che, sulla stessa configurazione, *DR2000* avrà il doppio dei frame del predecessore. Non me la sentirei di prendere queste parole per oro colato, o comunque alla lettera, ma se così è, c'è davvero di che ben sperare.

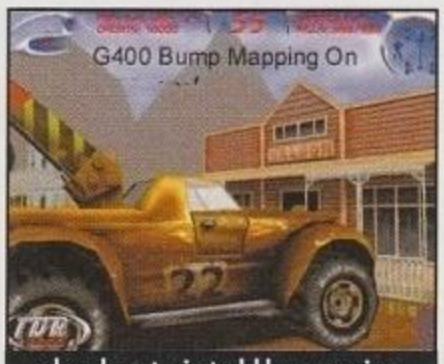
In *DR2000* ci troveremo a correre in 10 diversi ambienti, a bordo di nuovi improbabili bolidi. Gli scenari delle varie corse saranno, questa volta, un po' più circoscritti di quelli che abbiamo avuto modo di esplorare negli episodi precedenti. Forse questo probabilmente potrà giovare alla giocabilità, ma è certo che le locazioni sterminate dei primi due *Carmageddon* a me personalmente "intrippavano" non poco. E' però stato promesso che uno degli scenari farà eccezione a questa regola, e che sarà il più esteso mai visto in *Carmageddon*. I mezzi a disposizioni saranno, questa volta, più di cinquanta, tutti utilizzabili dai giocatori. Come sempre, potremo distruggere le vetture avversarie durante le gare e comprarle successivamente. Torneranno, tra l'altro, vecchie glorie come la Electric Blue di Stella Stunna (*C1*), la Annihilator I (*C1*), l'MK2 (*C2*) e finalmente ci riscontreremo con i mastodontici Suppressor della Polizia, assenti da *C1*, che ci faranno incarognire non poco durante le varie tappe. Naturalmente tornerà anche quel tenerone di Max Damage, a bordo della quarta evoluzione della buona vecchia Eagle, che da principio doveva essere quella mostrata nelle immagini diffuse del gioco e nella demo visionata all'E3, salvo poi subire due totali restyling, per le numerose lamentele del pubblico, a cui il design dell'auto non andava troppo a genio. Non so', a me la Eagle prevista inizialmente, in stile muscle-car, piaceva davvero molto, e comunque di certo più di quella che sarebbe stata poi nella seconda versione. Non ci resta che sperare che, nella sua incarnazione definitiva, la Eagle possa ritrovare il violento splendore che ha sempre sfoggiato (e non c'è Hawk che tenga, cara la mia Die Anne). Tutte le auto saranno, come sempre, upgradabili sia per robustezza, che per aggressività e velocità. Non è stato ancora specificato se per migliorare il nostro mezzo dovremo comprare le varie componenti fra una gara e l'altra (come in *C1*), o se gli upgrade saranno nascosti all'interno dei livelli di gioco (come in *C2*). Personalmente credo che la prima soluzione sia infinitamente migliore, perché rende l'approccio al gioco molto più "tattico", specie se unita ad un'oculata fase di scelta delle vetture da acquistare, ognuna coi propri pregi e coi propri talloni d'Achille. Il modello di guida sarà, come al solito, abbastanza simulativo, e c'è solo da sperare che la fisica delle vetture non ci faccia rimpiangere quella,



Abbiamo alle costole un bel po' di avversari, ma quello che più ci preoccupa è il Suppressor delle Special Forces.



Ecco un mezzo in versione nature...



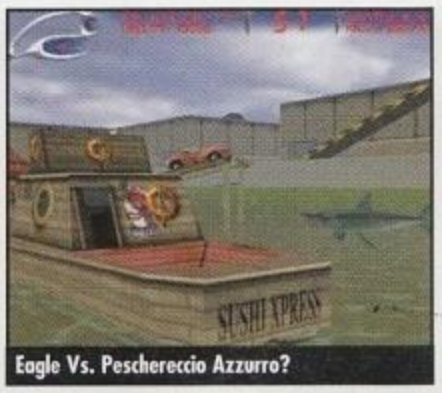
...ed eccolo contaminato dal bump mapping.

In *DR2000* potremo vedere gli stessi ambienti di gioco in momenti diversi del giorno. Ecco un affascinante tramonto. O è un'alba?

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

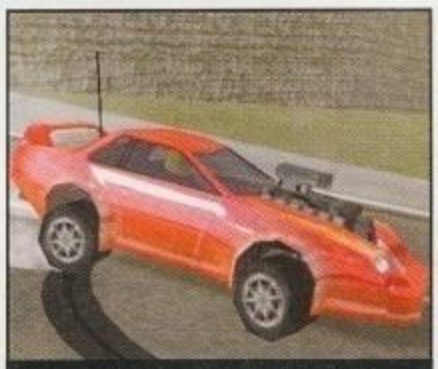
Rassicurante, come la fiatata di Superciuk.



Eagle Vs. Peschereccio Azzurro?

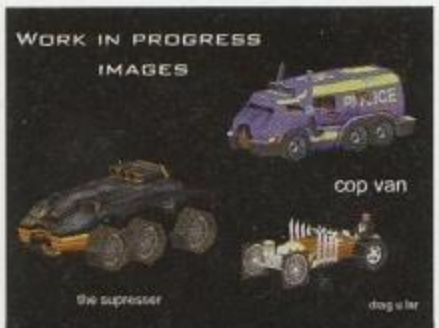
...questa è invece la versione riveduta e corretta, anche se non è ancora quella definitiva...

cartoonistica ma elettrizzante, a cui ci avevano abituato gli Stainless.
In *DR2000* torneranno anche le missioni da svolgere fra un gruppo di gare e l'altro, e c'è da sperare che siano un po' più abbordabili e divertenti di quelle in *C2*, visto che risultavano essere senza dubbio la parte più tediosa e frustrante del gioco.
Ovviamente, se no non sarebbe *Carmageddon*, avremo anche l'onere di riorganizzare il metabolismo ai vari pedoni che popolano gli ambienti di gioco, uomini e animali, ma questa volta non ci troveremo a stendere manichini automatizzati e, visto che la Taurus ha promesso un gran incremento nella AI degli stessi, vedremo adesso passanti che scappano o che zigzagano, che aggrediscono la nostra auto quando ferma, che camminano in gruppo, che attraversano la strada sulle strisce pedonali e rispettando il traffico, che fanno shopping, footing, bambini che escono da scuola e impiegati che vanno al lavoro.
Spero solo che torni anche lo starter con la bandiera a scacchi, che in *Carmageddon I* era sempre il primo ad esser falciato (e regalava un bel po' di punti). E' stato comunque garantito che tanto sangue scorrerà sui nostri monitor l'estate prossima, anche se è stata già pianificata dalla Torus una versione del gioco con gli zombi e una con gli alieni, che speriamo di non vedere mai nel nostro paese.
Abbiamo accennato al traffico, e difatti in *DR2000* vedremo anche mezzi "civili" scarrozzare per le strade. C'è solo da sperare che questo traffico automobilistico non sia puramente accessorio e simbolico come lo era in *C2* (un solo tipo di auto, per una decina di macchine in un'area circoscritta di un livello), ma che sia ben più convincente e vario. Per la prima volta il carnaio su quattro o più ruote arriverà anche nella grande rete, e *DR2000* presenterà, fra le altre cose, numerose opzioni per la modalità multiplayer che, se valida e ben supportata, potrà rendere praticamente infinita la longevità di questo gioco. La soundtrack del gioco, anche questa volta, sarà di genere heavy metal, e sembrano esserci alcune indiscrezioni circa il ritorno degli ormai onnipresenti, videoludicamente parlando, Fear Factory, già autori dell'accompagnamento musicale del primo episodio (mentre in *C2* c'erano brani degli Iron Maiden), nonché di quello di *Test Drive 6*.
C'è da dire che, in questi mesi, è stato fatto un sondaggio, su di un sito "ufficioso" del gioco, circa il genere musicale più adatto al gioco. Ben il 58 % dei votanti ha optato per l'heavy metal, mentre io personalmente avrei preferito una soundtrack più eclettica, un po' alla *Grand Theft Auto*, ma che non avesse disdegnato della di musica sinfonica, per sortire un garantito effetto "Arancia Meccanica". Non è stato detto niente invece, circa l'aspetto sicuramente più importante del gioco, ovvero l'AI delle altre vetture. Per quel che mi riguarda sono sempre restato un po' deluso da questo aspetto, visto che il destruction derby che si improvvisava con i mezzi avversari è sempre risultato, a conti fatti, molto impari. Le auto avversarie, per quanto con comportamenti molto abili e aggressivi, non sfruttavano mai tutte le carte che invece aveva in mano il giocatore: non utilizzavano gadget come palle chiodate, repulsori e scariche elettriche, e anche i power-up non sortivano mai nessun effetto su di loro, c'è poi da dire che non si riparavano mai e non sceglievano di completare il livello optando per la gara a checkpoint invece del solito destruction derby. Diciamocelo: negli episodi precedenti, una volta dentro un livello, si poteva vincere in dieci minuti o in mezz'ora, ma si trionfava sempre alla prima.

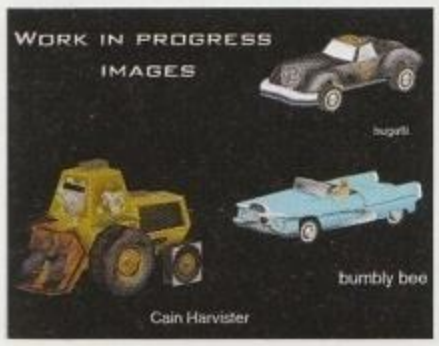

Questa era la prima edizione della Eagle IV, molto Interstate '76 style, ma non piaceva al pubblico...

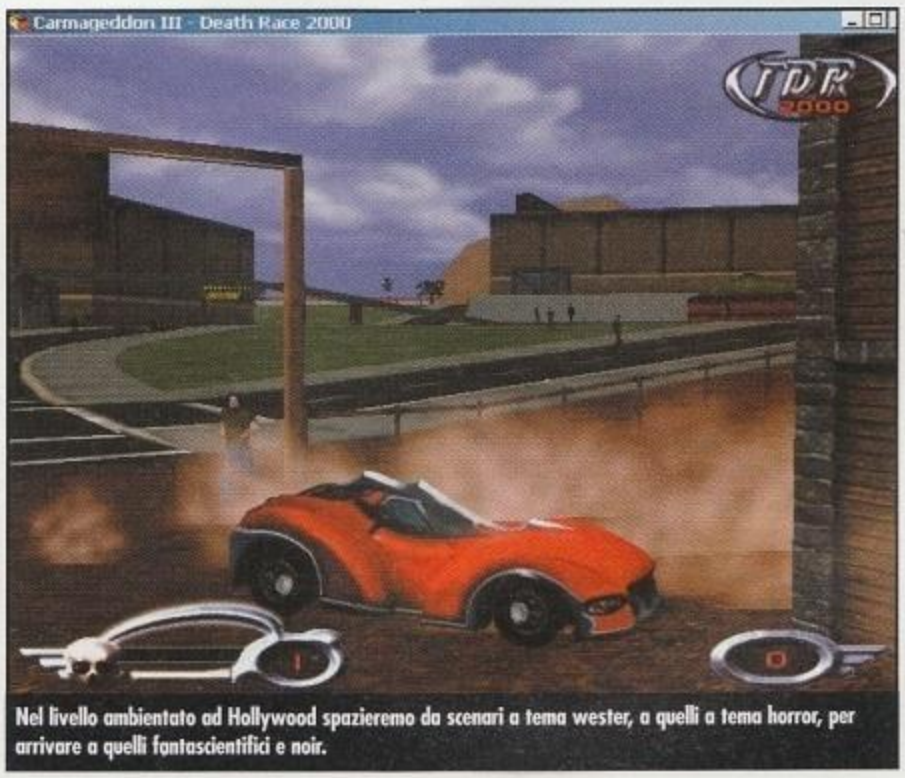
Tecnicamente il gioco si presenta molto migliore del predecessore. L'aspetto grafico è questa volta molto più pulito, con texture dettagliate, poligoni in gran numero e animazioni convincenti. Non si grida al miracolo, ma tecnicamente il gioco sembra davvero un gioiellino di programmazione, e pare essersi lasciato a casa tutte le sbavature e le imperfezioni che caratterizzavano gli episodi precedenti. Pur con i loro difetti, i due episodi di *Carmageddon* della Stainless sono stati fra i giochi più divertenti e adrenalinici che si siano mai visti e, solo per PC, hanno venduto più di un milione di copie. *DR2000*, è stato detto dalla SCI, sarà la summa della serie, ma anche l'ultimo episodio della stessa. Spero proprio che questo non sia vero (anche alla Eidos dissero la stessa cosa per *Tomb Raider III*), ma stando alle prime impressioni avute dal gioco, c'è da pensare che se un canto del cigno ci sarà, si tratterà di un canto davvero indimenticabile.
Ma se volete esser anche voi parte attiva dello sviluppo del gioco, fate sapere la vostra ai programmatori, scrivendo nella Wish List ufficiale all'URL:
http://cfc.allgames.com/wish_frame.html

Alessandro Gori



Ecco una prima anticipazione su quelle che poi saranno le vetture del gioco.





Nel livello ambientato ad Hollywood spazieremo da scenari a tema wester, a quelli a tema horror, per arrivare a quelli fantascientifici e noir.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BLACK & WHITE

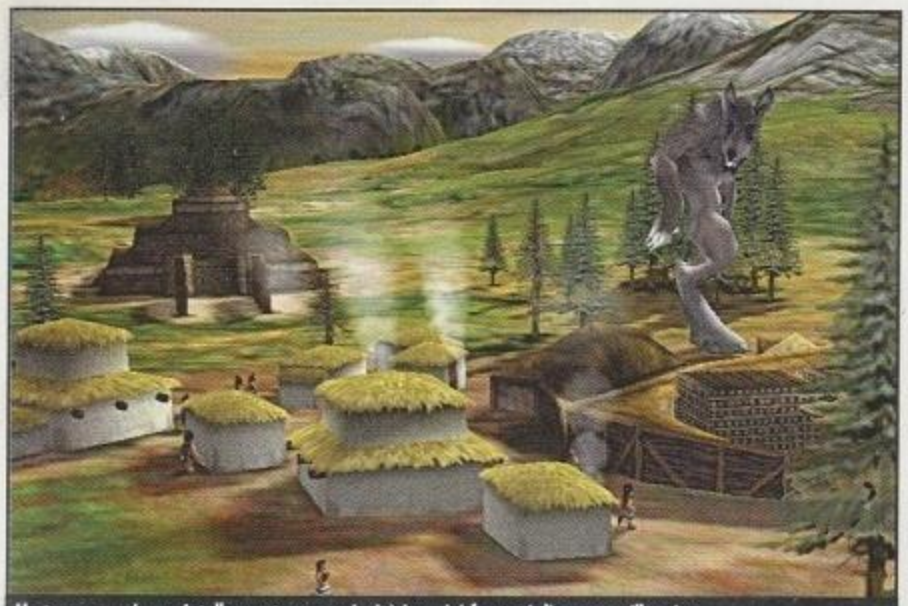
Peter Molyneux ritorna con una nuova, geniale creazione che si annuncia come il più incredibile videogioco della storia!

INFO

Genere: TUTTI!
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Lionhead Studios
Sito Web: www.lionhead.com
Data di uscita: Marzo 2000

Quando Peter Molyneux, nell'ormai lontano 1997, lasciò Bullfrog per fondare Lionhead, un nuovo studio indipendente, lo scalpore che si generò fu immenso: la famosa società inglese perdeva il suo fondatore e personaggio di maggiore spicco, unanimemente riconosciuto come uno dei più originali, se non il più originale, game designer sulla piazza. Benché negli ultimi anni di permanenza in Bullfrog il suo tempo fosse stato pesantemente limitato da tutte le pratiche amministrative necessarie per gestire una società cresciuta a dismisura dopo l'acquisizione da parte di Electronic Arts, l'abbandono da parte del geniale programmatore ha senza dubbio fatto vedere i suoi effetti: Bullfrog da quel momento ha prodotto solo seguiti. Il promettente Indestructables è stato cancellato e *Populous: The Beginning* e *Dungeon Keeper II*, titoli sicuramente di buona qualità, hanno generato non poche discussioni tra i vecchi fan di Bullfrog e hanno lasciato un senso di delusione in più di un giocatore. Nel frattempo, però, Molyneux, nel nuovo e più confortevole ambiente dei Lionhead Studios, è potuto tornare a dedicarsi a tempo pieno allo sviluppo di videogiochi e, finalmente, il primo risultato sta per arrivare. Si tratta di *Black & White*, il progetto più ambizioso che (sue parole) egli abbia mai intrapreso. *Black & White* vuole essere più di un semplice gioco, più di una coinvolgente esperienza per il giocatore: il primo titolo di Lionhead vuole imporsi come un vero e proprio test della "personalità". Vediamo il perché...

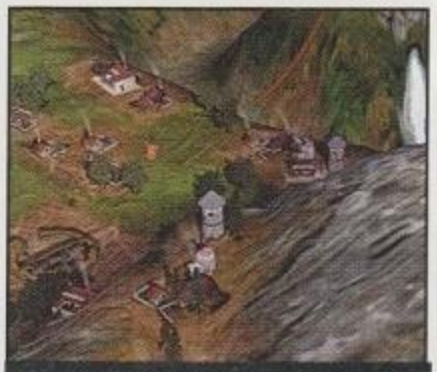
Gran sfilata di titani.

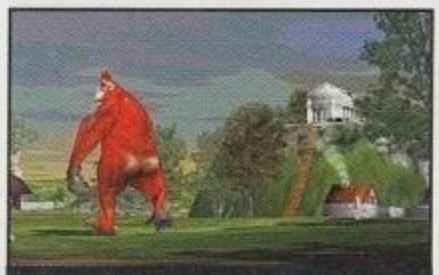

Un topo un po' cresciutello scruta con curiosità i camini fumanti di questo villaggio.

Le due facce della medaglia: un lupo nobile e fiero, ed uno iniziato al "lato oscuro della forza".

L'EDEN E L'INFERNO DEI VIDEOGIOCHI

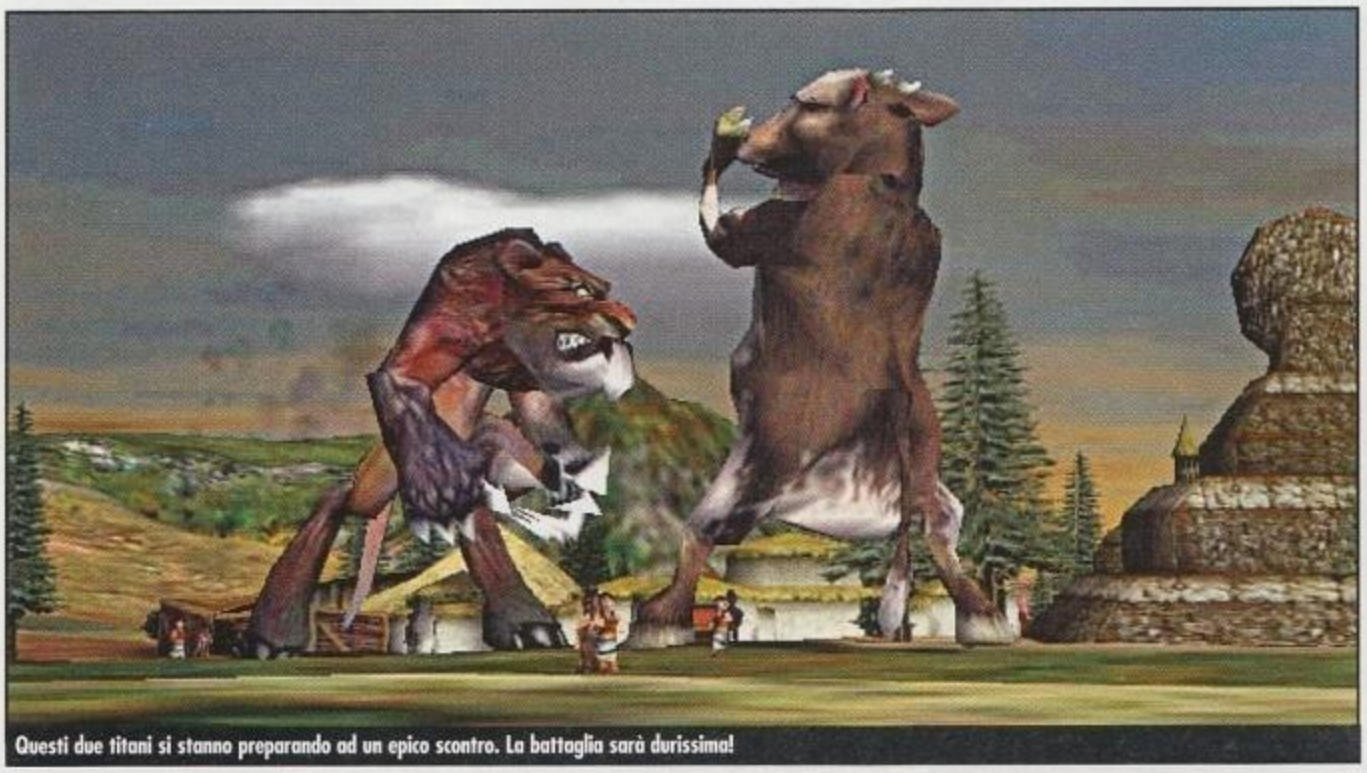
Black & White si svolge in uno sconfinato mondo dall'eccezionale bellezza, la Land of Eden (terra dell'Eden). Nella Land of Eden, alte montagne imbiancate di neve si alternano a colline, a vaste praterie coperte di fiori profumati e rigate da fiumi e a larghi boschi abitati da una variegata fauna. Non mancano neanche zone un po' più calde, con vegetazione tipicamente tropicale, e lande desertiche. Lo scenario che viene posto di fronte all'utente all'inizio del gioco è fantastico. Grazie all'avanzatissimo sistema di miscelazione delle texture, il passaggio da un ambiente all'altro è estremamente graduale, e nessuna zona si ripeterà mai due volte uguale. Il sole sorge alla mattina, e si "tuffa" nel mare alla sera. La pioggia e la neve cadono realisticamente: in caso di variazioni climatiche, il cielo si annuvolerà e gli scrosci di pioggia si susseguiranno più o meno fortemente. Le acque dei fiumi e del mare, a cui è stata dedicata particolare attenzione, sono gestite da un sistema che ne simula tutti i comportamenti reali: molli onde increspano la superficie dell'acqua e, sole, nuvole, e qualsiasi creatura sulle rive dei corsi d'acqua vengono riflesse perfettamente.
In questo luogo abitano anche diverse popolazioni umane, ciascuna con le sue tradizioni, i suoi costumi, le sue usanze tipiche, ma che vivono in perfetta armonia tra loro. Nessuno sa cos'è la guerra, né tantomeno avrebbe bisogno di saperlo, visto che tra ogni abitante c'è solo lealtà e profondo rispetto. Tutto, insomma, sembra andare per il meglio...
Ma questa situazione è destinata a cambiare radicalmente con l'arrivo nella Land of Eden di alcuni maghi intenzionati ad impossessarsi di tutta questa ridente regione. Uno di essi è il giocatore, che, grazie ai possenti incantesimi di cui dispone, dovrà riuscire a "convincere" le varie popolazioni ad adorarlo come se fosse un dio. Così facendo, il mana dell'utente crescerà ed egli potrà così lanciare incantesimi ancora più efficaci che gli permetteranno di "persuadere" un maggior numero di abitanti della Land of Eden, sottraendoli al controllo degli avversari. Essi a loro volta faranno aumentare ancora il suo mana, e così via...
Espresso in questi termini, il gameplay di *Black & White* non sembrerebbe nient'altro che l'ennesima rivisitazione del genere dei "God game" creato dallo stesso Molyneux. In effetti è vero, ma solo da un punto di molto vista superficiale: questo gioco promette ben di più.
Innanzi tutto, il giocatore non ha alcun controllo diretto sopra gli abitanti della Land of Eden. Quello che l'utente può fare è solo "influenzarne" il comportamento tramite la magia. Ciascuna delle popolazioni del gioco, tra le


Una impressionante vista dall'alto. Là sulla vallata è possibile notare il puntatore a forma di mano.

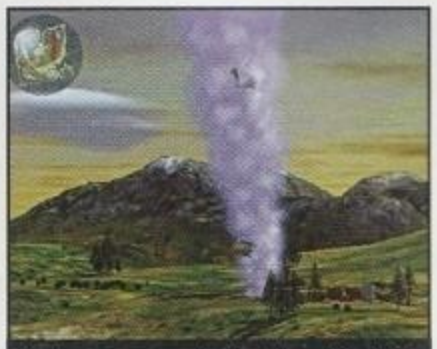

Il titano si volta, forse insospettito dai piccoli abitanti del villaggio, mentre sullo sfondo appare un suggestivo tempio greco.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


Questi due titani si stanno preparando ad un epico scontro. La battaglia sarà durissima!

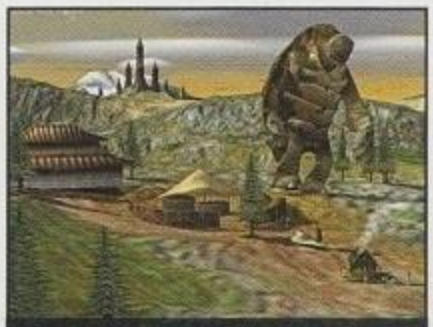
"Lo mangio o non lo mangio?"


Una devastante tromba d'aria ha colpito il villaggio.

quali sicuramente troveranno spazio Tibetani, Giapponesi, Pellirosse, Greci e Cosacchi, quando invocata ad adorare con complessi e pittoreschi riti il giocatore, mette a sua disposizione diversi tipi di incantesimi: alcune, come i Tibetani, forniscono magie per il controllo mentale, altre, come i Pellirosse, permettono di controllare il tempo atmosferico. Certo, dei semplici incantesimi, per quanto potenti e numerosi, non basterebbero per conquistare un mondo intero, per di più sfidando la concorrenza di altri maghi che hanno lo stesso obiettivo. Ecco, dunque, che Peter Molyneux ha pensato bene di inserire nel gioco anche i "titani", delle gigantesche creature che, una volta addestrate, potranno lanciare incantesimi e combattere per la nostra causa.

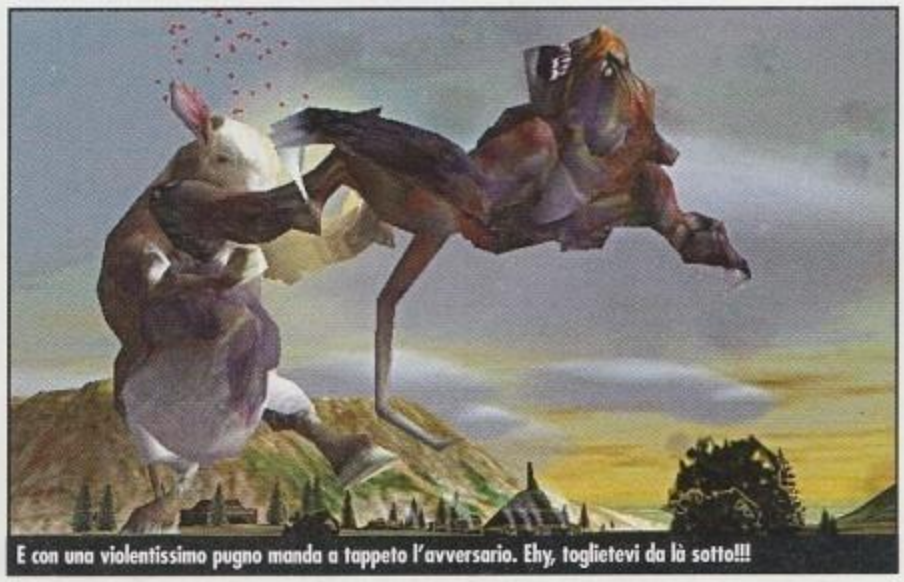
Benché i personaggi non si possano controllare direttamente, essi avranno sempre moltissime cose da fare. *Black & White*, infatti, è, per prima cosa, "intelligenza artificiale" portata all'estremo, e il comportamento dei piccoli abitanti della Land of Eden lo dimostra ampiamente. Ciascuno di loro trascorre una vera e propria vita: sarà possibile vedere un personaggio nascere, crescere giocando con i coetanei, intraprendere un'attività lavorativa, costruirsi la casa, cercare la sua anima gemella, sposarsi, avere dei figli, invecchiare, e, infine, morire, lasciando spazio ad una nuova generazione. Ogni popolazione è organizzata in piccoli villaggi che mimano delle vere micro-società, nelle quali ogni abitante ha un ruolo ben preciso: capotribù, pescatore, contadino, pastore, commerciante, allenatore, fabbro, costruttore, e non mancheranno neanche le casalinghe. Non di rado sarà possibile vedere qualche giovanotto che va per le strade cercando di farsi notare da una ragazza. I due si metteranno insieme, consumeranno il matrimonio (si dice che sarà possibile vederli mentre vanno a rintanarsi nella loro casetta...) e daranno vita a dei discendenti le cui inclinazioni dipenderanno, geneticamente, dai genitori. A loro volta i figli formeranno un'altra famiglia e così via. Non è comunque escluso che, per qualsiasi motivo (carestie, migrazioni...) un villaggio venga completamente abbandonato e se ne formi un altro nuovo da qualche altra parte.

Particolarmente importante per l'economia del gioco è il "playtime". In particolari frangenti, il giocatore può concedere ai piccoli abitanti della Land of Eden dei periodi di relax, durante i quali essi si possono dedicare a varie attività di svago, tra cui quelle, appunto, di andare in giro a cercare l'anima gemella e di "aumentare la popolazione". Inoltre, il giocatore può anche decidere di donare particolari oggetti ai suoi sudditi per far trascorrere loro un playtime più divertente. E, ovviamente, tra questi non potevano mancare strumenti musicali e palloni. Particolarmente interessante è l'approccio dei piccoli abitanti con gli oggetti che non hanno mai visto: ad esempio, materializzando un pallone con l'apposita magia, inizialmente si avvicinerà solo qualche personaggio curioso, che, incerto sul da farsi, si metterà a provare varie soluzioni per capire come usare quello strana cosa rotonda. Una che volta che avrà capito come utilizzarlo, cominceranno ad avvicinarsi anche gli altri, qualcuno traccerà il campo e segnerà le porte, verranno formate le squadre e inizieranno le partite, che potrebbero poi coinvolgere anche più di un villaggio. E, ad un certo punto, dovrebbe essere addirittura possibile vedere falli, ammonizioni ed espulsioni.


Questo titano-tartaruga si avvicina con passo lento e tranquillo al villaggio.

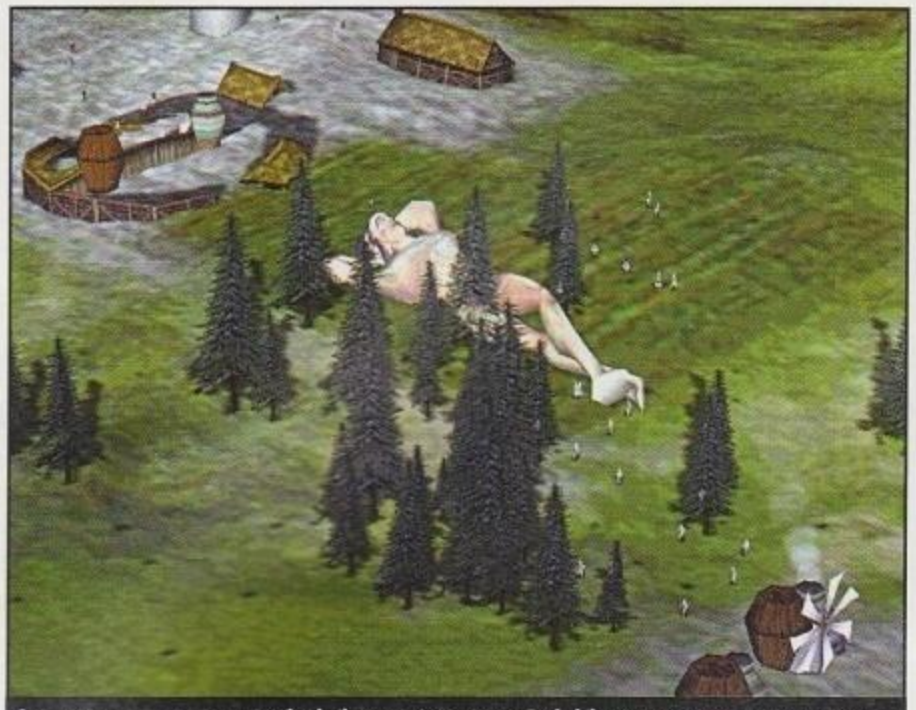
Ok, direte, tutto ciò è fantastico, ma perché avete detto che questo gioco può essere considerato un vero e proprio test della personalità? È presto spiegato: *Black & White* è letteralmente in grado di adattarsi allo stile di gioco dell'utente. E non solo perché qualsiasi incantesimo lanciato dal giocatore o dai suoi avversarsi, o qualsiasi catastrofe naturale presente nel gioco (vulcani, terremoti, allagamenti, ecc.) lascia dei profondi e permanenti segni sul territorio. Ci vuol poco per capire che un "dio" può "impressionare" il suo popolo in vari modi. Può essere adorato perché è buono e

Il primo colpo è della tigre, ma il toro si prepara alla risposta...


E con una violentissimo pugno manda a tappeto l'avversario. Ehy, toglietevi da là sotto!!!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


Questo titano umano si sta prendendo il suo meritato riposo. Probabilmente, i titani umani non troveranno posto nel gioco definitivo, poiché schiaffeggiare e "toccare" in certe parti del corpo delle raffigurazioni di persone avrebbe potuto secondo alcuni generare delle strane ambiguità. Non è comunque detto che non venga implementato qualche cheat che permetta di utilizzarli.

L'incredibile sistema di gestione dell'acqua. I riflessi di questo titano sono perfetti!

Un fulmine colpisce questo gruppo di abitazioni, ma l'avversario ha avuto il tempo di lanciare la magia difensiva e creare uno scudo che lo respinge.

comprensivo, e aiuta in tutti i frangenti i suoi credenti, curandoli quando feriti, nutrendoli quando affamati. Ma, volendo, potrebbe anche mostrare tutta la sua crudeltà, soggiogando quelle stesse persone con la violenza ed instillando in loro un terrore e una paura tali da indurle ad adorarlo per evitare delle tremende ritorsioni. E questo è proprio ciò che *Black & White* permette di fare: il giocatore può cercare di garantirsi l'appoggio delle popolazioni della Land of Eden comportandosi in modi completamente differenti. Per esempio, è possibile che il capo di un villaggio si rechi presso la cittadella (la "sede" virtuale dell'utente che i sudditi si impegneranno a rendere via via più grande e più bella) chiedendo del cibo. Il giocatore può a questo punto decidere, come più preferisce, se acconsentire alla richiesta materializzando del cibo, magari anche in eccesso, oppure se rifiutare e, per sopire eventuali malumori, dare una lezione agli abitanti del villaggio da dove proviene una così insulsa supplica, creando un'armata di scheletri portatrice di distruzione o lanciando una serie di fulmini e palle di fuoco. E, come per incanto, anche tutta la zona dominata dal giocatore comincerà ad "adattarsi" per rispecchiare l'orientamento del giocatore. Infatti, se si mantiene un orientamento "maligno", l'ambiente comincerà a mutare e diventare brullo, spoglio, oscuro. Se invece si è "buoni", allora il territorio prosperà rigoglioso, le piante fioriranno e tutto sarà gioiosamente colorato. E non sarà solo l'ambiente a modificarsi, ma cambierà anche la "mentalità" delle popolazioni: è abbastanza ovvio che, se per un "dio" è morale maltrattare i propri fedeli, allora per essi possa essere giusto fare cose come prendere tutto il cibo dai granai senza pensare agli altri, non rispettare la propria moglie, dormire per strada.

Nella vita, però, come ben sappiamo, non è possibile agire sempre agli estremi della "bontà" o della cattiveria, e così anche *Black & White* potrà rispecchiare in tempo reale qualsiasi gradazione possibile tra i due orientamenti, a seconda che il giocatore, nelle varie scelte alle quali si troverà di fronte, propenda più da un lato o dall'altro. Ciò è reso possibile ancora grazie all'incredibile sistema di gestione delle texture, che, a partire da tre modelli base (buono, neutrale e cattivo) è in grado di generare automaticamente quella più adatta alla situazione.

Probabilmente, il titano si sta chiedendo cosa potrà mai essere quella strana creaturina che ha in mano. Tutti gli abitanti del villaggio azteco, a loro volta, sono incuriositi da quel bestione, ma forse farebbero meglio a starne alla larga.

Ecco, in sostanza, perché questo gioco ha cominciato ad essere considerato da molti un vero e proprio test psicologico. Come apparirà alla fine del gioco il vostro territorio? Come vi comportereste di fronte a una certa situazione? Questa azione apparentemente buona potrebbe avere conseguenze malvagie? Queste sono solo alcune delle domande che potrebbero venirci in mente durante una partita a *Black & White*.

E se adesso vi si dicesse che tutto questo fa solo da sfondo per un altro degli aspetti fondamentali del gioco, l'addestramento, o, meglio ancora, l'"educazione" dei titani, che ha ben altre implicazioni morali?

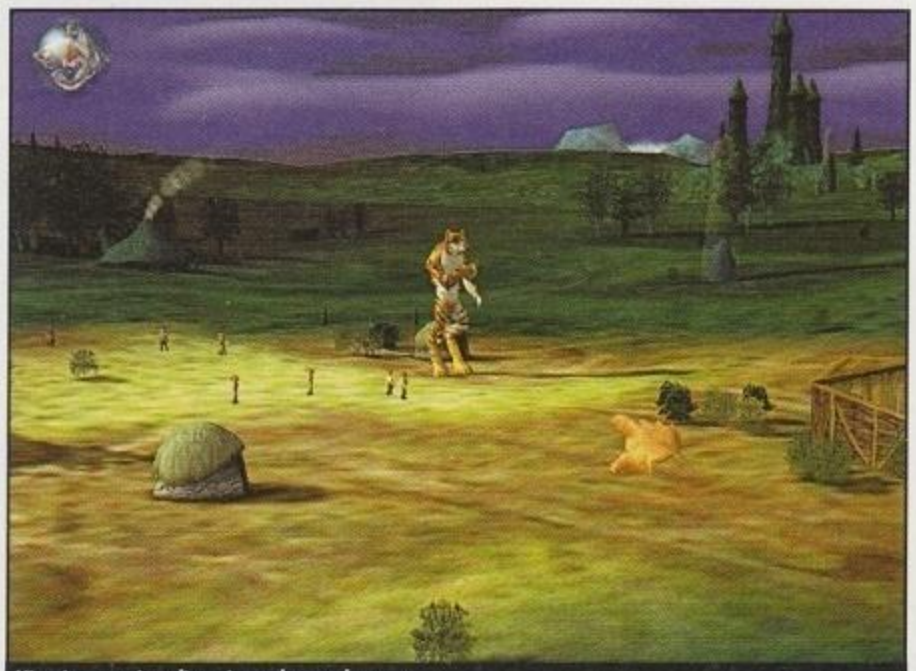
UN GIOCO TITANICO

Già, proprio così, l'"educazione". I titani sono dei giganteschi esseri che vengono generati ponendo qualsiasi creatura vivente di *Black & White* (animali selvatici e domestici, piante, creature mitiche, anche se, per "motivazioni etiche", verranno esclusi i piccoli abitanti della Land of Eden) in apposite culle. Questi bestioni, appena creati, non hanno che i soli "istinti" naturali della specie da cui provengono e il giocatore si troverà a vestire i "panni del genitore" per insegnar loro come comportarsi per contribuire alla sua causa. Proprio perché tutte le scelte del giocatore si rifletteranno sul "carattere" del titano, sarà possibile gestire una sola creatura alla volta, che andrà cresciuta con amorevole cura. Se, ad esempio, il giocatore vorrà creare la perfetta "macchina da guerra", potrà insegnare alla sua creatura, che lo guarderà attentamente avida di conoscenza mentre le lancia, tutte le magie più distruttive e potrà ricompensare con cibo e approvazioni qualsiasi azione violenta che essa compia, come mangiare le pecore dei suoi sudditi o addirittura gli stessi piccoli abitanti. Al contrario, se egli volesse una creatura buona e leale, può punirla severamente per qualsiasi violenza essa abbia compiuto, schiaffeggiandola e colpendola ripetutamente con il particolare puntatore a forma di mano in maniera talmente forte che in futuro essa si guarderà bene dal fare ancora cose simili.

Sarà anche possibile spiegare al titano dove espletare certi bisognini, che, considerando la sua mole non indifferente (rispetto ai piccoli personaggi del gioco), potrebbero benissimo essere usati come armi non convenzionali.

Persino l'aspetto del titano sarà influenzato dal comportamento del giocatore. Se la creatura sarà educata al bene, allora assumerà un aspetto fiero e nobile, mentre se sarà iniziata al male diventerà terribile ed inquietante.

Andrà curato anche il suo fisico: meglio non esagerare nel dargli da mangiare, se no il titano potrebbe mettere su una certa pancetta che lo renderà più vulnerabile nei corpo a corpo, ma sarà necessario anche evitare di lasciarlo morire di fame. Durante i combatti-


L'inquietante vista di un titano durante la notte.

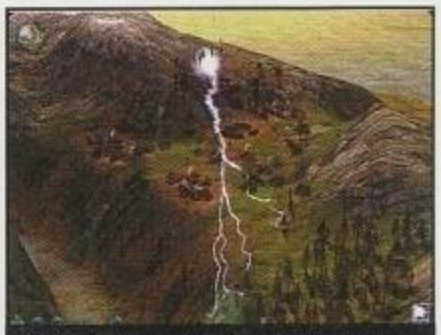
La magia appena scagliata avrà sicuramente pesanti ripercussioni sul villaggio.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La zona colpita viene devastata e deformata. Per fortuna, quelle casette sullo sfondo si sono salvate.

Questo violento fulmine, lanciato con fragore dall'utente, ha sfiorato un piccolo abitante illuminando a giorno la zona.


Un fulmine, che partendo da molto in alto ha avuto modo di ramificarsi in maniera impressionante, colpisce il villaggio greco.

Il Sole tramonta e sulla Land of Eden incombe la notte.

menti, poi, se lo scontro è stato particolarmente violento, qualche arto potrebbe venire rotto o qualche parte del corpo potrebbe essere ferita: nel primo caso, dovrà passare un po' di tempo prima che la creatura possa riprendere ad utilizzare perfettamente il membro spezzato, nel secondo, dopo abbondanti perdite di sangue, potrebbe rimanergli per tutta la vita qualche cicatrice .

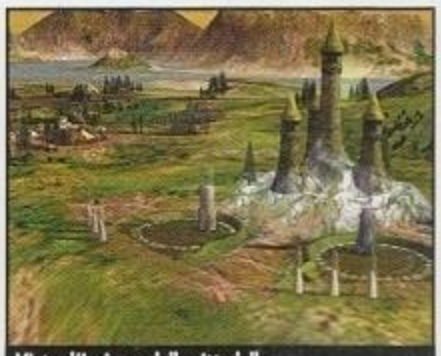
Inutile dire che questa profondità di gioco apre innumerevoli prospettive anche dal punto di vista del multiplayer. Pensate alla possibilità di addestrare un titano potentissimo, e poi andare online e farlo scontrare con le creature di altri giocatori. O, ancora, immaginate quanto potrebbe essere stimolante sfidare centinaia, migliaia di altri utenti umani in mondi ancora più vasti di quelli presenti sul (o sui) CD. Bene, Lionhead ha pensato anche a questo, e ha già pianificato di inserire moltissime modalità multiutente e di creare un mondo online persistente i grado di supportare giocatori da tutto il mondo. E inoltre, ha intenzione di rendere il tutto completamente modificabile ed editabile, per permettere a chiunque di creare mappe, cambiare suoni, inserire nuove routines di intelligenza artificiale per le creature ed i piccoli personaggi.

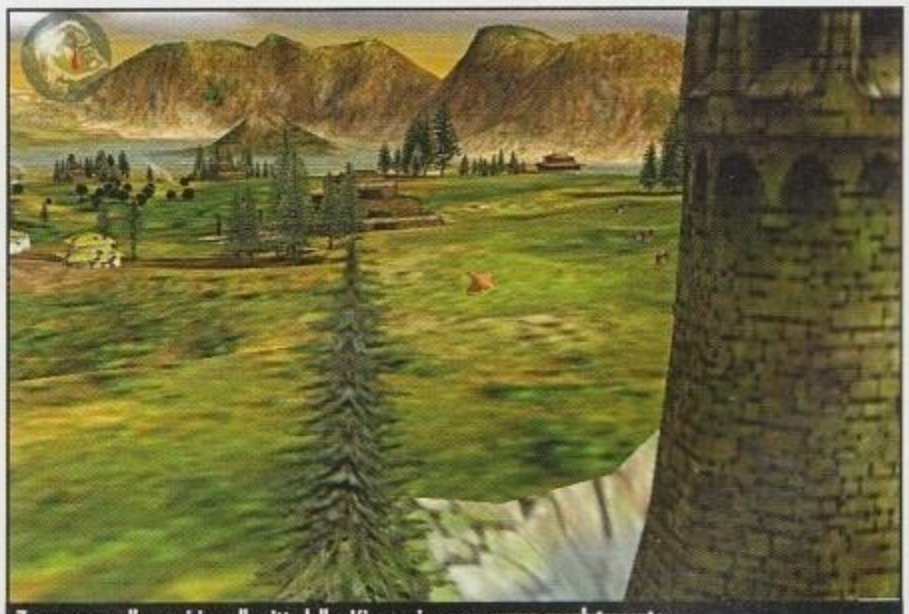
LA MANO DI DIO

Persino l'interfaccia di *Black & White* si presenta rivoluzionaria. Abbiamo già detto che il puntatore sarà rappresentato dal modello poligonale di una mano. Quello che non abbiamo precisato è il fatto che questo puntatore sarà l'unica parte dell'interfaccia sullo schermo. Non più finestre, non più menu, esclusivamente questa mano, che non solo permetterà di schiaffeggiare e colpire il titano per addestrarlo adeguatamente, ma che darà anche modo, se vengono eseguiti i giusti movimenti, di lanciare gli incantesimi. Lionhead, infatti, ha inventato la cosiddetta "Gesture Recognition Technology": dopo aver selezionato tramite delle apposite icone, poste sopra la cittadella, alcuni tra i circa 100 incantesimi che sarà possibile lanciare (anche più d'uno contemporaneamente, per creare delle combo dalla spaventosa potenza distruttiva), a seconda della velocità e della forma descritta dall'utente nel muovere il mouse, verranno determinati il raggio d'azione, la forza e l'efficacia delle magie scelte. Più accuratamente e velocemente verranno tracciate le "forme", più potente sarà l'incantesimo. Ma, se malauguratamente si sbagliasse qualcosa nella fase di lancio, la magia potrebbe risultare molto più debole o non funzionare del tutto, facendo solo sprecare del prezioso mana.

L'efficacia degli incantesimi, comunque, non sarà solo stabilita dalla "bravura" dell'utente nel lanciarli, ma sarà anche influenzata dall'ambiente: ad esempio, l'effetto delle palle di fuoco viene molto limitato dalla pioggia. Inoltre, tra il lancio dell'incantesimo e la sua effettiva esecuzione, passerà un po' di tempo e ci saranno degli effetti visivi che lo preannunceranno agli avversari (per esempio, prima che cada un fulmine, il cielo si annuvolerà), dando loro modo di preparare una adeguata difesa ed una eventuale controffensiva. Potremmo continuare a parlare ancora per pagine e pagine di *Black & White*, e non sarebbe comunque possibile esaurire tutti i suoi elementi e le loro conseguenze. Per esempio, non vi abbiamo neanche detto che non ci sarà una suddivisione per livelli, ma piuttosto un mondo in continua espansione per il quale la zona da dove si è iniziato sarà alla fine solo una piccolissima regione, e non abbiamo per nulla accennato all'incredibile sistema sonoro che promette a sua volta di adattarsi allo stile dell'utente. Ma, a quanto pare, non c'è aspetto di *Black & White* che non sia stato adeguatamente studiato e ponderato da Peter Molyneux e soci. Sulla carta, e stando a quanto riferiscono quei fortunati tester che hanno già potuto provarlo di persona, questo titolo ha veramente tutte le carte per diventare la più appagante esperienza videoludica mai provata. Per certi versi, potrebbe anche essere considerato la realizzazione di un sogno, in quanto, per la prima volta, sarà in definitiva il gioco ad adattarsi al giocatore, e non viceversa, sarà l'utente a decidere in quale maniera giocare, e non il programma. Solo a Febbraio, comunque, quando sarà rilasciato il dimostrativo che permetterà solo di assaporare il sistema di addestramento del titano, e poi nel tardo Marzo (esclusi, ovviamente, i ritardi sempre possibili in questo ambiente), quando sarà finalmente disponibile la versione definitiva, potremo effettivamente dire se *Black & White* sarà stato capace di cambiare per sempre l'attuale concezione dei videogiochi. Noi, sicuramente, non mancheremo ad un appuntamento così importante!

Antonino Tumeo

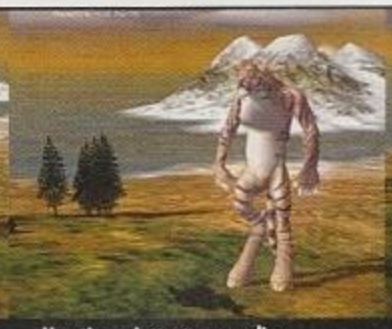

Vista d'insieme della cittadella.


Zoom su un albero vicino alla cittadella. L'immagine non sgrana assolutamente.

Una tigre brutta e cattiva.

Una tigre "intermedia": nobile d'aspetto, ma gli occhi rossi non promettono nulla di buono.

Una tigre valorosa e coraggiosa, e anche piuttosto in forma.


Una tigre piuttosto magrolina...

Una tigre con seri problemi di salute, sarà meglio darle qualcosa da mangiare al più presto!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Le Tenebre Non Sono Mai State Così in Luce.

SULL'ESISTENZA
DELLE FORZE OSCURE DEL MALE
NON C'È PIÙ NULLA DA DUBITARE.
QUELLO CHE BISOGNA SCOPRIRE È
COME ANNIENTARLE.

NOCTURNE™

www.nocturnegame.com

SVILUPPATO DA:

IN COLLABORAZIONE CON:

al gioco ti

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PC ZETA
Computer & Videogiochi

PROVE SU SCHERMO

GIOCHI RECENSITI

- Armored Fist 3 50
- Nocturne 52
- Tomb Raider: The Last Revelation 54
- Sega Rally 2 58
- Freespace 2 60
- Gabriel Knight 3 62
- Panzer Elite 66
- Flight Simulator 2000 68
- Revenant 72
- Spirit of Speed 76
- Codename Eagle 78
- Space Invaders 80
- Rage of Mages 2 82
- Dylan Dog Horror Luna Park 84
- NBA Live 2000 86
- Rally Championship 90
- Tony Tough and the Night of Roasted Moths 94
- Aztec 97
- Space Clash 98
- Wheel of Time 100
- Budget 104

I VOTI

10 Perfetto in tutti i sensi: un'idea geniale eseguita in modo impeccabile. Più che un classico, è una rivoluzione.

9 Un gioco di elevata qualità e originalità. Potrebbe essere un passo avanti per un genere esistente oppure un tentativo - riuscito - di crearne uno nuovo. Un classico.

8 Anche se non si può definire un classico, resta un signor gioco. A volte, può indicare un classico in alcuni generi altamente specialistici.

7 Un buon gioco. Un prodotto ben fatto di un genere già affollato di ottimi giochi, se non di classici.

6 Un gioco sufficiente. Forse realizzato con competenza, sicuramente con poca originalità.

5 Un gioco insufficiente. Qui i difetti cominciano a superare i pregi. Non c'è ancora da vergognarsi, ma certo ci sono modi migliori per spendere i propri soldi.

4 Un gioco di qualità scadente. Ha difetti strutturali sia per quanto riguarda il design che la programmazione.

3 Chi lo conosce lo evita.

2 Idem come sopra, ma peggio.

1 Idem come sopra, ma molto, molto, molto peggio

SISTEMA CONSIGLIATO

Questa è la dotazione consigliata per giocare al meglio il gioco recensito. In diversi casi sarà possibile giocare anche con un sistema inferiore, ma senza apprezzare appieno le caratteristiche del gioco.

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95
Processore: P166
RAM: 32
Grafica: SVGA
CD-ROM: 8x
Spazio su HD: 140 MB

OGNUNO HA IL SUO PREZZO

I prezzi che forniamo sono da considerarsi puramente indicativi e possono subire variazioni a seconda del negozio dove effettuerete i vostri acquisti. In caso il prezzo non fosse disponibile al momento di andare in stampa, potrete ottenerlo telefonando al distributore ufficiale del prodotto che vi interessa.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARMORED FIST 3

Se il vostro sogno è sempre stato quello di guidare un M1A2 Abrams, accomodatevi...

INFO
Genere: Simulazione Carrarmato
Casa: Novalogic
Sviluppatore: Interno
Distributore: C.T.O.
Prezzo: L. 99.900

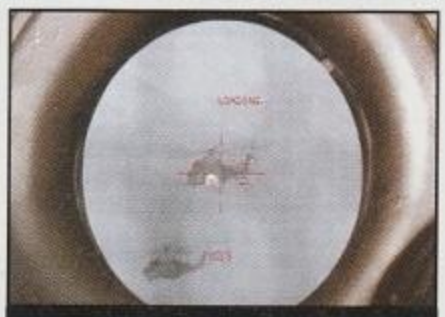
SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: PIII 500
Grafica: SVGA
CD-ROM: 16x
Spazio HD: 200Mb

In *Armored Fist 3* gli effetti speciali legati alle esplosioni sembrano immagini bidimensionali sovrapposte a quelle realizzate in voxel. Davvero brutte.

Se ci venisse chiesto di etichettare con un solo aggettivo una software house come Novalogic, probabilmente la definiremmo "testarda". L'assoluta insensibilità alle critiche con la quale per anni ha continuato a sfornare lo "stesso, identico genere di prodotti", contenenti lo "stesso, identico genere di difetti" ha del leggendario.
E *Armored Fist 3* non smentisce la lunga tradizione. Sebbene anche questo, così come tutti gli altri titoli Novalogic, venga spacciato come "un simulatore definitivo" – nel caso di specie quello del carroarmato M1A2 Abrams -, altro non è che un arcade alquanto grossolano.
Il primo impatto con l'aspetto grafico è men che deludente. Ma non è una sorpresa. Ancora una volta i programmatori hanno infatti deciso di ricorre al VoxelSpace, il motore che ha contraddistinto la quasi totalità delle fatiche "made in Novalogic" e, comunque, il più inefficiente che mente umana abbia mai concepito. Una scelta forse giustificabile ai tempi di *Comanche*, quando gli acceleratori grafici erano ancora di là da venire, ma onestamente difficile da tollerare oggi che le schede 3D sono parte integrante della stragrande maggioranza dei computer. Peraltro, il ricorso ai voxel – i pixel volumetrici - dovrebbe almeno consentire il raggiungimento di un più elevato livello di dettaglio. Dettaglio che invece non si nota affatto in *Armored Fist 3*: se si eccettuano i mezzi corazzati, ogni altra rappresentazione grafica presente sul terreno di gioco appare ben più piatta ed approssimativa di quella ottenibile con i classici motori poligonali. Le interazioni tra il proprio mezzo e l'ambiente circostante sono poi animate in maniera talmente grossolana da sfiorare, a tratti, il ridicolo: gli alberi caduti scompaiono tra la sabbia, gli edifici sprofondano letteralmente nel terreno e via di questo passo. Le truppe di terra, una delle "novità" di *Armored Fist 3*, appaiono come grumi di voxel, mentre le esplosioni sembrano delle semplici immagini in bitmap sovrimposte al terreno... Ma l'inefficienza del VoxelSpace diviene palese quando ci si accorge che per "godere" di questa grafica è assolutamente indispensabile una macchina di ultima generazione. Abbiamo testato il gioco su un PIII 500 con 256 MB di Ram, solo per accorgerci che alla massima risoluzione (640x480, ebbene sì!), *Armored Fist 3* scatta vistosamente non appena la situazione si fa un tantino affollata, o si penetra con il proprio mezzo in un territorio ricco di installazioni. Ma ciò che realmente affossa questo titolo non è tanto la modesta realizzazione tecnica, quanto il fatto che le meccaniche di gioco sono addirittura incompatibili con l'idea di fondo del prodotto. E andiamo a spiegarci.
Armored Fist 3 dovrebbe simulare la gestione di un plotone di tank M1A1 Abrams attraverso 50 missioni singole e 4 campagne lineari. E, nel tentativo di fornire una realistica rappresentazione del mezzo e della sua conduzione, quelli della Novalogic, come già nelle precedenti uscite dalla medesima serie, hanno riprodotto le singole postazioni di ciascun membro dell'equipaggio del carro armato. Al tocco di un tasto il giocatore può quindi passare dal seggiolino dell'artigliere-puntatore, a quello del guidatore, o, ancora, uscire in torretta per utilizzare la mitragliatrice calibro .50. A ogni postazione corrisponde una differente visuale, generalmente limitatissima, ma riccamente condita dalle immagini fotorealistiche prelevate direttamente dal vero mezzo corazzato. Ora, anche i più sprovveduti ben sanno che l'unico ruolo che il giocatore può rivestire in una simulazione di carro armato è quella di comandante. Il che significa coordinare le operazioni di più mezzi e mantenere costantemente la cosiddetta "situational awareness", Per dirla in soldoni, il giocatore deve seguire l'evolversi della situazione sul teatro delle operazioni senza soluzione di continuità. Un carro che agisca per conto proprio, fuori da un coordinamento superiore con il resto del suo ploto-

Prendere la mira utilizzando la mitragliatrice calibro 0.50 è una vera impresa. Nel bel mezzo della battaglia, poi, è semplicemente impossibile.

La postazione dell'artigliere è una fedele riproduzione grafica di quella reale. Naturalmente, mentre guardate nell'oculare potreste già essere stati circondati da un plotone nemico.

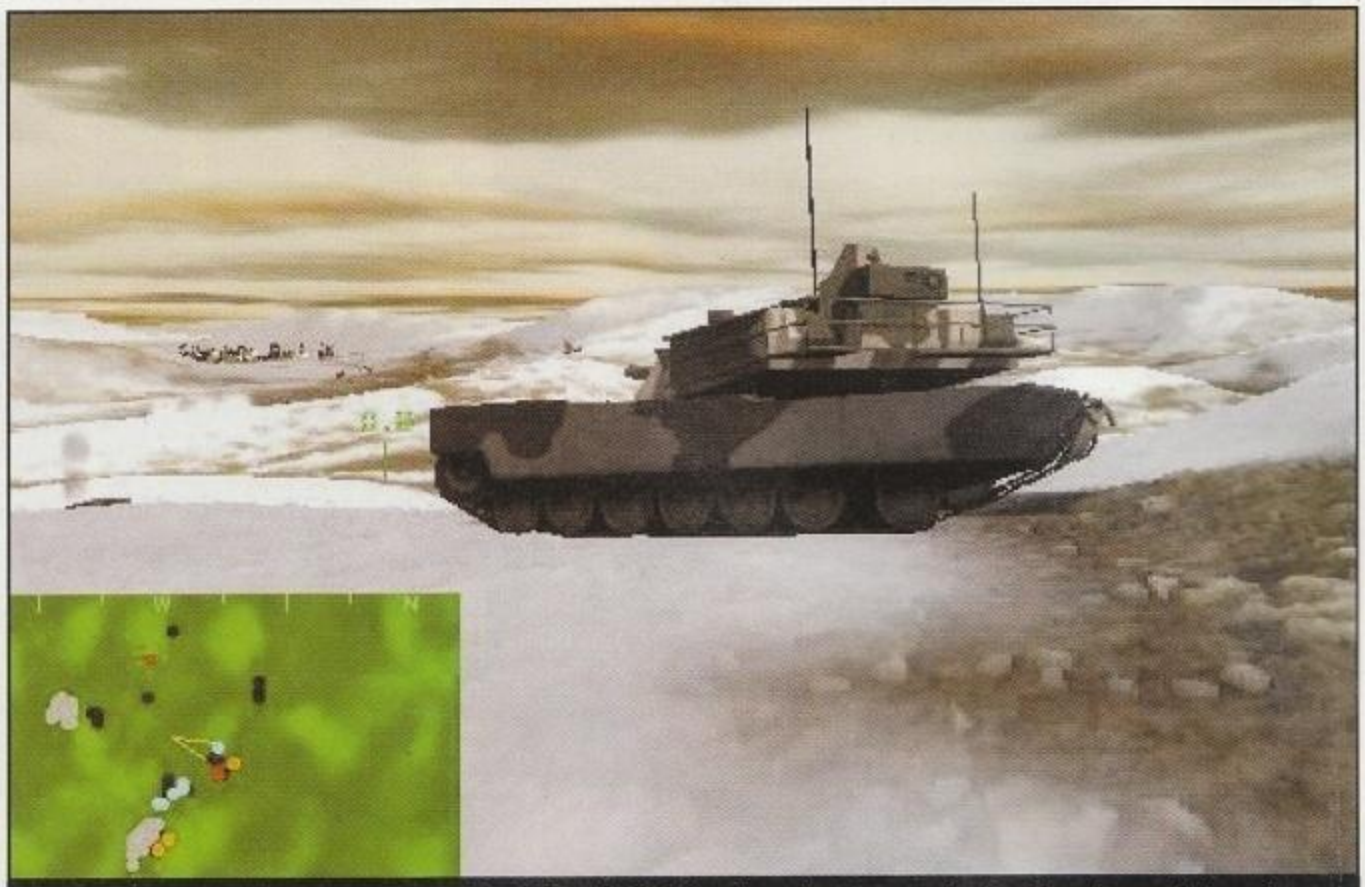

Un altro degli incredibili paradossi di *Armored Fist 3*. E' molto più semplice abbattere a cannonate un elicottero che un qualunque altro carroarmato!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Nell'oculare all'infrarosso dell'artigliere è inquadrato un carro T-72 che stasera non tornerà a casa.

Il giocatore può impartire ordini a tutti i membri del proprio plotone tramite un menu a scomparsa. Gli ordini possono riguardare la formazione da tenere, le regole di ingaggio del nemico e le modalità di movimento.



Una romantica immagine dell'A1M2 Abrams che sottolinea l'elevato livello di dettaglio con il quale sono stati realizzati i mezzi corazzati. Di tutto il resto pare invece che i programmatori si siano dimenticati...

ne, va da sé, ha i minuti contati...
Senonché, l'unica visuale che consente di guardarsi attorno e controllare contemporaneamente la mappa radar è quella più "classicamente arcade", in terza persona, subito alle spalle del mezzo. Ed è lì che, con buona pace di tutte le postazioni così fedelmente riprodotte, ci ritroviamo a passare il 95% del nostro tempo.
E meno male, verrebbe da dire, che c'è un sistema di puntamento automatico. Una sorta di artigliere computerizzato che ci evita di dover ricorrere all'inquadramento manuale dei bersagli, un'operazione che sarebbe altrimenti necessario eseguire dall'apposita postazione. Meno male, soprattutto perché puntare i mezzi nemici manualmente è un'impresa virtualmente impossibile data l'incredibile imprecisione del sistema di controllo di cannone e mitragliatrice: anziché muoversi fluidamente e progressivamente, le canne si spostano a scatti, in modo "granuloso", tant'è che a volte è impossibile far collimare il mirino sull'avversario senza spostare fisicamente anche il proprio carro...
Il puntamento automatico rende quindi del tutto inutile la postazione dell'artigliere, e toglie moltissimo dal realismo di un'ipotetica simulazione, ma, date le circostanze, rappresenta comunque una benedizione. Meglio usare il condizionale: "rappresenterebbe una benedizione"...se funzionasse! Il nostro addetto alle armi infatti, indipendentemente dagli ordini che gli vengono impartiti, inquadra soltanto i bersagli che paiono a lui...evitando accuratamente le minacce più immediate per il nostro mezzo e prediligendo innocui autocarri, jeep parcheggiate, quando non case o torri. Ecco allora che ci ritroviamo a premere freneticamente il tasto del puntamento nella speranza che nel mirino appaia lo chassis di quel T-80 che, a sua volta, ci sta inquadrando nel proprio mirino...magari un attimo primo che un proiettile HEAT ci spazzi via dalla faccia della terra. Sarà anche emozionante, ma francamente se ne potrebbe davvero fare a meno...
Ma se il nostro artigliere non brilla per intelligenza, qualcuno si potrà consolare con il fatto che il grosso delle forze avversarie è semplicemente cerebroleso. L'intelligenza artificiale del nemico è tra le più modeste che ci sia mai capitato di sperimentare in un "gioco di guerra". Spesso è possibile schierarsi sul crinale di una collina (vera e propria "bestemmia tattica") e distruggere uno a uno interi plotoni di carri che, anziché cercare copertura, continuano a tentare tiri impossibili che l'alzo del proprio cannone non consentirà mai di portare a buon fine. E che dire dei temibili elicotteri d'attacco Mi-Hind 24, le cosiddette "carrette del diavolo", il terrore dei carri armati del Patto Atlantico? Eccoli lì che volano avanti e indietro, come le ochette di cartone di un luna park, in attesa (perché di questo si tratta) di farsi colpire dalle cannonate (!) del nostro tank. Se poi è il realismo ciò che cercate, allora sappiate che con il nostro mezzo siamo riusciti a superare pendenze di 90° e ad abbattere a cannonate stormi di caccia nemici. Il nostro M1A2 Abrams con corazzatura reattiva è stato invece distrutto più volte a colpi di mitragliatrice, mentre i nostri proiettili perforanti HEAT da 120 mm non sono riusciti ad avere la meglio su autoblindo leggere, poco più corazzate dei comuni furgoni portavalori.
Ma ci sarà qualcosa di positivo in questo gioco!? Il multiplayer per esempio, da sempre il fiore all'occhiello, il tratto distintivo di Novalogic. Beh, tanto per cominciare l'unica modalità multigiocatore prevista è quella sui server gratuiti NovaWorld. Il che significa che non è supportato né gioco in rete locale, né quello via modem e neppure gli scontri "uno contro uno" via Internet. Perlomeno bisogna riconoscere che su NovaWorld *Armored Fist 3* scorre liscio come l'olio e che si può giocare in parecchi modi differenti: tutti contro tutti, deatmatch a squadre, plotone contro plotone e il classico "capture the flag", la modalità che pare riscuotere maggior successo. A ogni modo si tenga presente che se il gioco in solitario è già di per se un arcade che lascia ben poco spazio alla strategia, le partite in multiplayer si trasformano istantaneamente in vere e proprie risse, dove prima si fa fuoco e poi si va a verificare a cosa si è sparato.
Gli amanti del multiplayer possono anche sperimentare la tecnologia proprietaria "Voice-Over-Net", un curioso meccanismo che consente di parlare con gli altri giocatori utilizzando un microfono ed una scheda audio full duplex. E che comunque non raggiunge l'efficienza della classica chat testuale.
E' davvero incredibile che dopo il modestissimo exploit dei suoi due predecessori - e la ridda di critiche che sollevarono - Novalogic abbia ritenuto di dovere dare un ulteriore seguito ad una serie che si era dimostrata vecchia e stanca già al secondo episodio. *Armored Fist 3* è un prodotto d'altri tempi. Avrebbe forse potuto attirare l'attenzione degli appassionati del genere due o tre anni fa. Oggi riesce solo far sorridere. A patto che, naturalmente, non lo si sia acquistato.

Andrea Maselli

***Armored Fist 3* continua la lunga tradizione Novalogic di spaccio di giochi arcade per simulazioni militari. Nel caso di specie, il tentativo di ibridare i due generi non solo è fallito, ma ha compromesso seriamente la giocabilità complessiva del prodotto. La modestissima intelligenza artificiale degli avversari toglie poi al gioco quel pizzico di mordente che potrebbe salvarlo da un oblio altrimenti sicuro. Non troveranno un minimo di soddisfazione neppure coloro che badano più all'aspetto che alla sostanza: la grafica di *Armored Fist 3* è l'ennesima vittima del Voxel, un motore grafico datato, inefficiente e senza più alcuna ragion d'essere.**
L'ultima vittima di una "carneficina" che alla Novalogic speriamo si decidano a fermare...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NOCTURNE

La Terminal Reality tenta il filone horror, ma i risultati non sono all'altezza delle aspettative.

INFO

Titolo: Nocturne
Casa: Take Two
Sviluppatore: Terminal Reality
Genere: Azione/Avventura
Distributore: Cidiverte Tel.: 0331-226900
Prezzo: 94.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Processore: PII 233MHz
Grafica: SVGA
Spazio su HD: 500Mb
RAM: 96Mb
CD-ROM: 4x
Sistema operativo: Windows 95/98

Un'innocente istituto di scienze naturali maschera la più potente e inquietante organizzazione del governo degli Stati Uniti. La segretaria però non sembra particolarmente emozionata...

Nocturne è... Già, cos'è *Nocturne*? La domanda, piazzata così all'inizio della recensione, è meno retorica di quanto potrebbe sembrare. Ci sono titoli che riescono a coniugare i pregi di giochi appartenenti a generi diversi realizzando nel processo qualcosa di completamente nuovo e unico (basti pensare alla serie di *X-Com*), e ci sono giochi che, tentando di riuscire nella stessa impresa, finiscono con il perdere qualsiasi identità. Questo, ve lo anticipiamo subito, è stato il fato di *Nocturne*, il nuovo titolo horror della Terminal Reality – un mix di *Resident Evil*, *Alone in the Dark* e *Quake* che non riesce a sviluppare appieno le potenzialità offerte dall'idea di base, risultando alla fine vacuo e pretestuoso. Come vedremo, però, lungo il cammino non si incontreranno solo difetti.

Siamo a cavallo tra gli anni '20 e '30. Il presidente americano Theodore Roosevelt, dopo avere ucciso un lupo mannaro durante una battuta di caccia a Cuba, ha fondato a inizio secolo un'Agenzia Governativa specializzata nota solo con l'appellativo di *Spookhouse*, il cui compito è indagare sui pericoli sovrannaturali che minacciano il pianeta dalle ombre. A fare parte di tale agenzia entra un curioso personaggio, noto solo come "Lo Straniero": un cupo figuro dalla bocca serrata e dal misterioso passato che sembra odiare indiscriminatamente ogni figura sovrannaturale – e che porta con sé due potentissime pistole armate di mirini laser *ante litteram* capaci di sparare una grande varietà di proiettili convenzionali e speciali (come i tradizionali proiettili d'argento per lupi mannari). Da vero nonno putativo di Lara Croft, Lo Straniero accompagnerà il giocatore attraverso una varietà di situazioni sovrannaturali perlopiù caratterizzate da terrore e sangue...

Hiram ha la capacità di percepire le emozioni degli esseri che lo circondano, un talento utile ma causa di molte notti insonni...

Prima di ogni missione la signorina Hollyday ci fornisce di utili equipaggiamenti, come fucili a raggi solari anti-vampiro o solide asce utili contro ogni tipo di avversario.

Un'occhiata alla nostra tradizionale tabellina mostra come *Nocturne* abbia esigenze *hardware* minime esosissime – tra le più alte che ci siano mai capitate. Il responsabile di tutto ciò è il motore grafico 3D, probabilmente uno dei più sofisticati tra quelli presenti sul mercato. Tale splendore, però, non include un'opzione che a nostro avviso sarebbe stata fondamentale la possibilità di cambiare a nostro piacimento il punto di vista, come vedremo più avanti.

L'installazione del gioco non è ancora terminata che già si incontra il primo dei fastidiosi problemi di *Nocturne*: la calibrazione della luminosità del monitor. In pratica, dopo almeno un'ora di tentativi su due sistemi diversi non siamo in nessun modo riusciti a configurare il monitor in modo corretto: la calibrazione base generava un mondo buio e offuscato in cui era praticamente impossibile distinguere i particolari degli sfondi (per non parlare dei piccoli oggetti da raccogliere), mentre l'alterazione del valore di "gamma" produceva, sì, un'immagine nitida e brillante, ma a spese dell'"effetto notte", rendendo pressoché sprecata l'idea di un mondo pieno d'ombre illuminato in stile *noir* da luci fredde e taglienti. Noi ci siamo rassegnati e abbiamo giocato con la correzione gamma pressoché al massimo (0,75), ma questo problema non sembra essere specifico di una sola scheda video, giacché lo abbiamo riscontrato anche nei commenti su Internet di molti tra coloro che hanno acquistato il gioco.

Terminata l'installazione (e calibrato il benedetto monitor) parte l'introduzione, ovvero un videoclip di sequenze angoscianti girato e montato da qualcuno che probabilmente voleva rifare i titoli di testa di *Seven*, ma che ha finito con l'imitare l'artistico documentarista dell'onorevole Nanni Moretti ne *Il Portaborse*. Fortunatamente, come si ha subito modo di constatare, le scene di intermezzo di *Nocturne* non sono state girate dallo stesso regista, ma utilizzano lo stesso motore grafico 3D del gioco, con un fluido passaggio tra i momenti narrativi e i momenti in cui il giocatore ha il controllo del personaggio.

Nel suo ruolo di agente di punta della *Spookhouse*, Lo Straniero dovrà affrontare quattro sanguinosi misteri sovrannaturali scatenatisi ai quattro angoli del globo: un'infestazione vampirica in Germania (1927), l'orrore della tomba di un misterioso "Dio Sotterraneo in Texas (1931), l'inquietante collegamento tra Al Capone e uno scienziato tedesco rianimatore di cadaveri a Chicago (1933) e, infine, la presunta attività demoniaca in corso nei pressi di una tetra villa in Francia (1935).

Sebbene ogni caso si svolga in un annò diverso, non vi è ragione per giocarli in omine. Non vi è infatti alcuna *continuity* narrativa tra le quattro avventure e ognuna forma un capitolo chiuso a sé stante. Ogni avventura viene introdotta da un breve riassunto degli eventi che hanno portato la *Spookhouse* a investigare sul caso e, in alcune occasioni, nell'assegnazione allo Straniero di armi ed equipaggiamenti speciali (come un fucile a raggi solari per la caccia ai vampiri) – una scena che ricorda quella tradizionale di Bond con il mitico "Q" presente in tutti i film di 007! Infine Lo Straniero va spesso in missione insieme a un compagno, un altro agente della *Spookhouse* controllato dal computer che lo segue e combatte insieme a lui. Questi agenti sono scelti tra coloro che lavorano con l'Agenzia, e includono personaggi interessanti come seducenti mezze-vampire o demoni mutaforma. La *Spookhouse* non è certo schizzinosa nella scelta dei suoi collaboratori! Una piccola delusione, ma resa necessaria dalle esigenze di sceneggiatura, è che non è possibile per il giocatore scegliersi il compagno, ma esso sarà sempre presentato in forma narrativa dal gioco durante i primi minuti di ogni avventura.

Il gioco vero e proprio è, come abbiamo visto, una combinazione di generi diversi – *Alone in the Dark* e *Resident Evil* sopra a tutti. La definizione più corretta potrebbe essere "avventura d'azione": Lo Straniero, controllato dal giocatore, esplora le ambientazioni di ogni avventura combattendo contro i suoi mostri, raccogliendo

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

oggetti e risolvendo semplici rompicapo (i sempreverdi "usa l'osso con il cane"). Il movimento dello Straniero può essere controllato da tastiera o da una combinazione di tastiera e mouse, e non è un caso che la distribuzione dei comandi di movimento (comunque ridefinibile da parte del giocatore) ricordi sospettosamente quella di *Quake 2*. In ogni caso, i programmatori sono riusciti a dare un "tema" a ogni avventura, e il giocatore incontrerà sia casi dove saranno essenziali la prontezza di riflessi e la potenza di fuoco, sia missioni più "cerebrali" con enigmi e maggiore libertà di esplorare il mondo di gioco.

Malgrado la cura con cui le parti dei corpi dei personaggi (giocanti e non giocanti) sono state animate, con mantelli svolazzanti e tutto il resto, sorprende un po' come i loro movimenti siano ben poco naturali. Per dirla chiaramente, camminano come se avessero una scopa... beh, il concetto è chiaro! Ciò, in anni in cui a dettare lo standard sono la fluidità e la naturalezza di Lara e perfino dei giocatori di *Fifa 2000*, appare come un brutto limite.

Infine, un'opzione di gioco permette al giocatore di mirare automaticamente gli avversari con le armi in dotazione allo Straniero non appena i primi entrano in scena; questa potrebbe apparire un'eccessiva semplificazione ma, dopo pochi minuti di azione nell'ambiente tridimensionale, ci si accorge di come difficilmente se ne potrà fare a meno. Il problema, purtroppo, sono le inquadrature. *Nocturne* utilizza un sistema a inquadrature fisse non modificabile dal giocatore, come in *Resident Evil* e *Alone in the Dark*. La scelta di tali inquadrature, però, non è sempre la migliore, e più di una volta lo Straniero si trova a dover affrontare combattimenti in posizioni dello schermo lontanissime dal punto di vista del giocatore, o a trovarsi a fronteggiare cose e pericoli che egli vede perfettamente, ma che a noi, a causa dell'inquadratura di quel punto specifico del gioco, risultano occultate. E' possibile che questo sia un

Lo Straniero ha il cuore di un filosofo... tenuto sotto spirito sulla sua scrivania!

Nel mondo di *Nocturne* non si può stare tranquilli neppure in treno. Malgrado non stia viaggiando con le nostre ferrovie, lo Straniero deve ugualmente lottare per salvarsi la vita...

effetto voluto per aumentare la "tensione" del gioco, ma in verità preferiremmo che ciò avvenisse attraverso un sapiente uso delle musiche e dei colpi di scena piuttosto che con un espediente del tutto irrealistico: vedere Lo Straniero puntare di scatto i mirini laser delle sue due pistole contro qualcosa fuori campo e iniziare a sparare contro un avversario senza nemmeno sapere cos'è ci appare totalmente ridicolo, soprattutto considerando che molti nemici sovrannaturali richiedono armi o proiettili speciali (come *l'Aqua* Vampira per i principi delle tenebre). Se il nostro *alter-ego* virtuale vede qualcosa dovremmo essere in grado di farlo anche noi, e tant'è. Così, dopo un'oretta di gioco, si scopre che *Nocturne* è poco più di uno sparatutto in 3D con alcuni semplici enigmi spersi qua e là per aggiungere un po' di spina dorsale alla giocabilità. Il doppiaggio di qualità variabile (avevamo visto cose migliori in *Gabriel Kinght I* più di sei anni fa), e la sceneggiatura non è molto buona. In particolare, un gioco che

Svetlana Lupescu è una creatura metà donna e metà vampiro – allo Straniero non piace, ma a noi... ehm!

vuole essere "horror" e "terrorizzante" sembra violare a ripetizione le regole del genere horror. La tensione del villaggio tedesco abbandonato viene malamente sprecata quando il primo cadavere che si incontra subito si alza in piedi – trasformando la paura per l'ignoto nella consapevolezza che ci si trova davanti al solito *cliché*. Certo, qua e là non manca qualche buon "saltone", ma se dovessimo consigliarvi un titolo capace di incutervi vero terrore tra quelli usciti di recente, senza dubbio indicheremmo a mani basse *Alien vs. Predator* (il cui ricordo ancora oggi ci provoca attacchi di panico...)

Rileggendo quanto abbiamo scritto finora ci accorgiamo di come, nella nostra recensione, ci siamo concentrati soprattutto sui punti negativi del gioco. Eppure in *Nocturne* c'è molto da apprezzare. In primo luogo, nonostante l'ambientazione storica possa richiamare alla mente giochi di ruolo come *Il Richiamo di Cthulhu*, in realtà *Nocturne* è il primo titolo capace di riportarci alla mente le atmosfere del *World of Darkness* della White Wolf (*Vampyre, Werewolf, Changeling...*) Trama e ambientazione sono naturalmente molto diverse, ma le strizzate d'occhio non mancano.

In secondo luogo, la splendida e meticolosa ricostruzione degli ambienti di gioco spinge comunque il giocatore in avanti, non fosse altro per vedere come continua la storia e quali nuove ambientazioni si incontreranno. In alcuni momenti il gioco fa sinceramente paura, anche se è più la paura dei film in cui il mostro salta fuori facendo "BU!" che quella de *L'Esorcista*. Più che, spaventoso alla fine abbiamo trovato *Nocturne*, "rilassante", uno di quei titoli con cui riempirsi gli occhi e la mente con una nuova puntata prima di andare a dormire, sgombrando il cervello dalle preoccupazioni della giornata. Senza dubbio un pregio, ma certamente non uno degli obiettivi a cui mirava la Terminal Reality!

Così, alla fine rimane molto rimpianto per l'occasione sprecata. Una migliore sceneggiatura e una struttura di gioco più focalizzata (noi avremmo votato per un'avventura piena alla *Alone in the Dark*) avrebbero giovato a un titolo che, per come è ora, punta a diversi obiettivi senza riuscire realmente a raggiungerne qualcuno, e che, punto per punto, viene battuto da ognuna delle sue fonti di ispirazione (*Alone in the Dark, Resident Evil, Gabriel Knight* e perfino il sottovalutatissimo ma affascinante *Blood I*). Non ci siamo però annoiati né a giocare a *Nocturne* né a completare le sue indubbiamente lunghe avventure.

Ora non ci resta che sperare che *Nocturne 2* (per il quale sono stati acquistati i diritti di *The Blair Witch Project*) costruisca sulle buone cose del suo predecessore...

Vincenzo Beretta

Durante i caricamenti da HD tra una parte e l'altra di ogni avventura veniamo gratificati con queste gradevoli scene d'intermezzo. Le fasi della Luna indicano lo status del caricamento.

PC ZETA COMMENTO

Sette non è un brutto voto per un gioco, e in effetti alla fine *Nocturne* ci ha divertito. Non ci ha, però, entusiasmato, e parte del voto viene anche dai suoi pregi tecnici. Un po' più di "nerbo" nella trama, un migliore controllo del personaggio e, magari, una maggiore *continuity* nelle quattro avventure avrebbero potuto renderlo un piccolo gioiellino. Dal momento che *Nocturne 2* è già stato annunciato, possiamo solo sperare che la Terminal Reality assoldi qualche sceneggiatore in più e sviluppi appieno quella che, per ora, è una promessa non del tutto mantenuta...

7

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

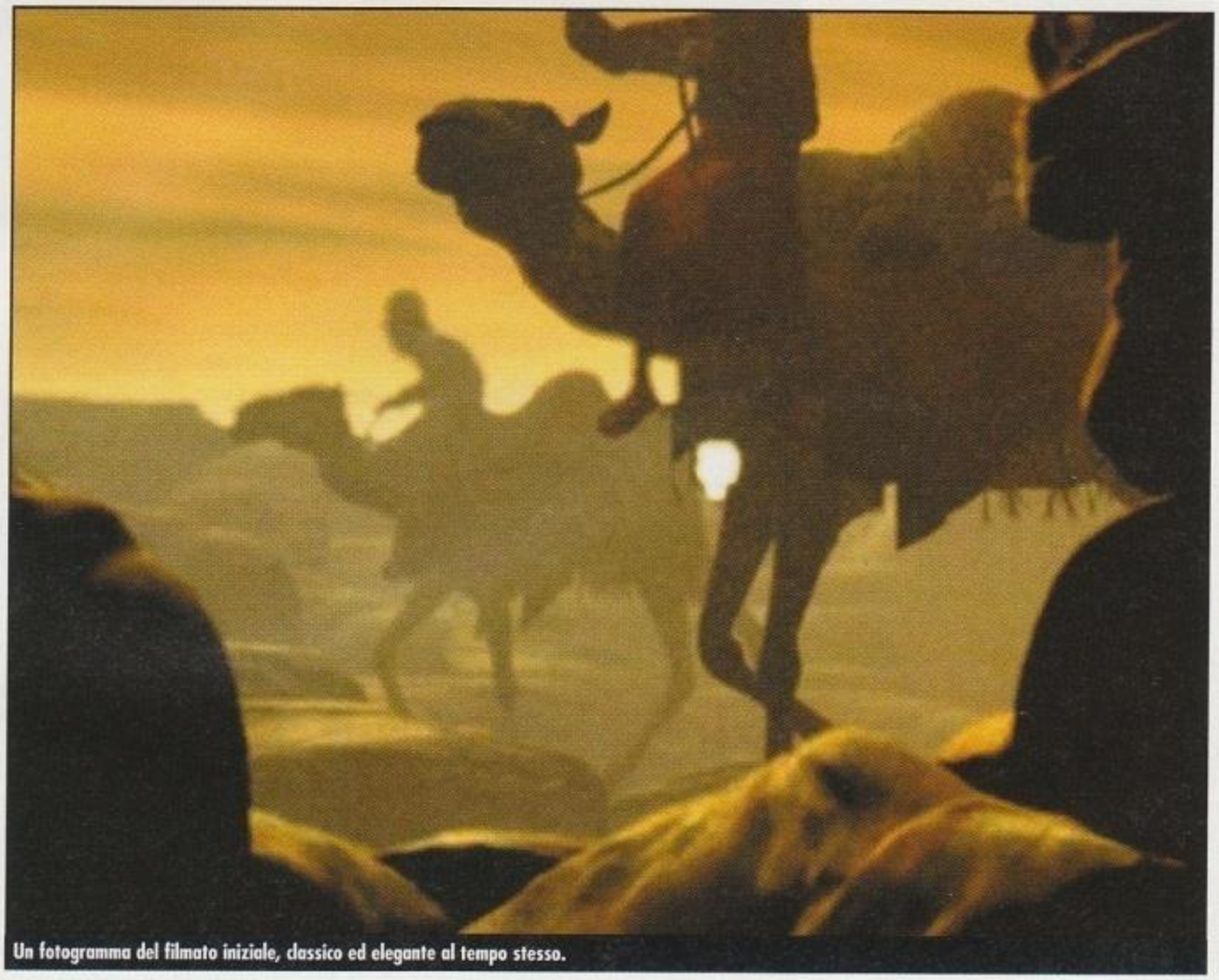
http://www.oldgamesitalia.net/

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Lara è tornata puntuale come il Natale, siete pronti a calarvi nuovamente nei suoi strettissimi pantaloncini?

INFO
Genere: Avventura/azione
Casa: EIDOS
Sviluppatore: Core Design
Distributore: Leader **Tel.** 167821177
Prezzo: L. 99.900

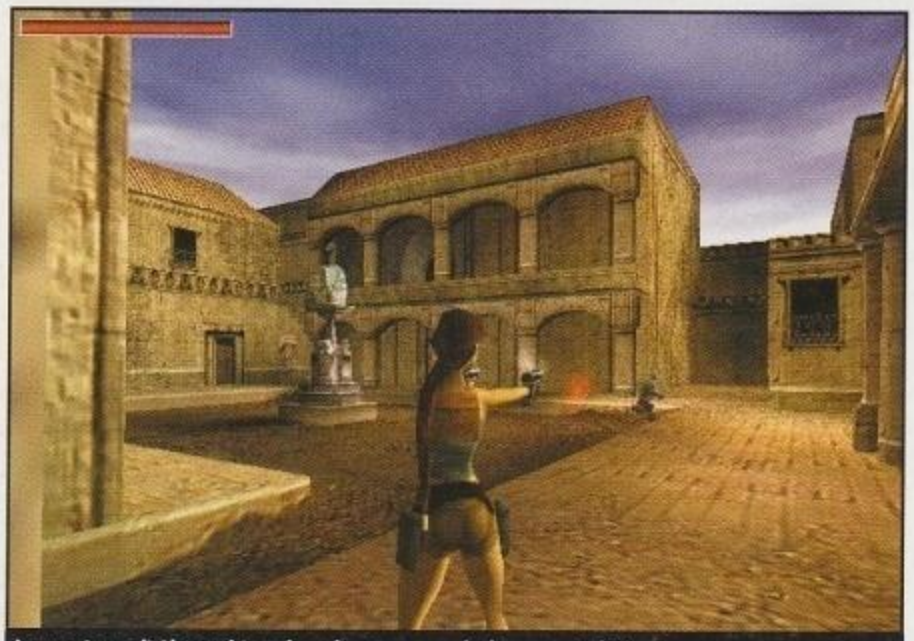
SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: W95/98
Processore: PII/K-6 266 Mhz
RAM: 64 Mb
Grafica: Direct 3D
CD-ROM: 4X
Spazio su HD: 200 Mb


Un fotogramma del filmato iniziale, classico ed elegante al tempo stesso.

Come ogni Dicembre, da quattro anni a questa parte, Lara Croft è vogliosa di nuove avventure e saremo noi a fornirgliele. Molti di voi non aspettano altro, altri si sono semplicemente stancati di vedere ogni anno, sugli scaffali, un data disk con pochi ritocchi venduto come un gioco originale a prezzo pieno. Personalmente ho giocato a tutti i capitoli della serie, ma il mio interesse è andato scemando. Il primo capitolo era un gioco innovativo con una grafica accattivante e con dei livelli ben progettati che coinvolgevano il giocatore. Il secondo non apportava grandi novità, ma era comunque piacevole da giocare, anche se nell'aria rimaneva un leggero senso di "si poteva fare di più". I sospetti e le inquietudini provati giocando al seguito delle avventure della formosa Lara, trovarono tristemente conferma l'anno scorso, nel terzo capitolo che personalmente ho trovato il peggiore: il motore grafico, annunciato come completamente rifatto, era assolutamente identico a quello dei due precedenti, inoltre alcuni livelli erano sinceramente orrendi e con seri problemi di tiling nelle texture, per il resto, le qualità e i difetti rimanevano invariati, se non altro perché si trattava sempre dello stesso gioco.
Quando ho sentito che era in cantiere un quarto episodio, il mio viso si è fatto scuro pensando alla parabola discendente subita da un gioco che era partito tanto bene per poi finire ad essere la copia carbone di se stesso. Adesso mi sono trovato a giocarlo e devo subito dire che il gioco mi ha sorpreso in positivo, ma andiamo per gradi...

EGITTO MON AMOUR

Si inizia controllando una Lara in giovane età (vedi box Alle Piccole Donne Crescono), in due livelli che fungono da tutorial, ma che hanno anche una loro funzione ben precisa all'interno della storia del gioco stesso: Von Croy, che ci farà da guida e mentore in queste escursioni diventerà, poi il nemico giurato della bella Lara...
Il gioco vero e proprio inizia con il terzo livello ambientato ai nostri giorni in Egitto. La bella Lara è sulle tracce di una tomba che cela al suo interno un misterioso arte-


In una piazza di Alessandria ce la vediamo con uno degli scagnozzi di Von Croy.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un tempio sommerso, la cosa si fa intrigante!

fatto, sembra un gioco da ragazzi ma scopriremo presto che anche Von Croy si sta interessando alla cosa. Traditi dalla guida, meschinamente prezzolata dal vostro nemico, vi troverete imprigionati all'interno della tomba...

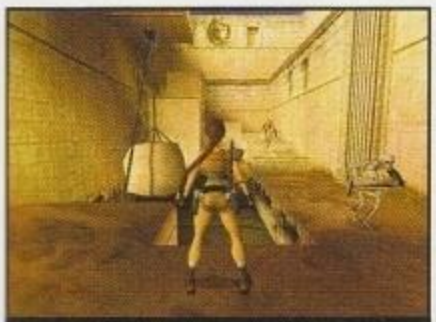
Il susseguirsi degli eventi vi vedrà protagonisti di mille peripezie. Dovrete cercare di scoprire quali sono le intenzioni del vostro avversario, per poi cercare di sgominare un piano che si rivelerà, naturalmente, diabolico. Contrariamente ai capitoli precedenti che vi vedevano in giro per i quattro angoli del globo, dalle distese polari alla giungla, dai deserti ai fondali oceanici; l'Egitto è l'unica ambientazione che fa da sfondo al gioco. Inizialmente potrebbe sembrare una scelta limitante, ma in realtà i vari livelli sono molto ben caratterizzati e vari, riuscendo a fornire al gioco un'unità stilistica e grafica che ho molto apprezzato. Alcuni livelli, poi, riescono a spiccare particolarmente: molto intrigante la prima tomba egizia, così come la città dei morti del Cairo, estremamente suggestivi gli interni delle piramidi e la cittadella, ed è impossibile non citare il livello ambientato sui tetti di un treno in corsa (Indiana Jones, a quanto pare, continua ad essere una continua fonte di ispirazione). Altre ambientazioni risultano invece meno ispirate come per esempio gli esterni delle piramidi e il tempio di Poseidone.

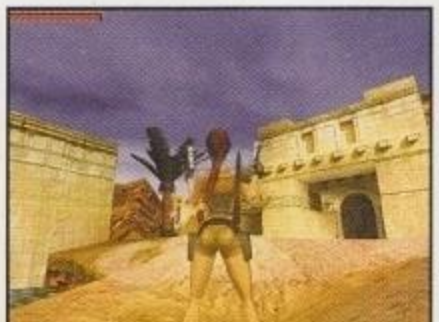
Naturalmente non potevano mancare alcuni livelli dove vi troverete a guidare, una presenza ormai costante della serie, i mezzi messi a vostra disposizione questa volta sono un sidecar, con il quale dovete farvi strada per le vie del Cairo per riuscire a salvare un amico tenuto in ostaggio, e una Jeep. Anche le armi contano alcune novità, tra cui spicca la balestra, ma in realtà non si tratta di nulla di realmente rivoluzionario, più che altro adesso potete combinarne alcune con un puntatore laser e avere diverse munizioni tra le quali scegliere magari ad ampio raggio o accecanti. Gli oggetti e gli artefatti raccolti possono a volte essere combinati tra loro, riuscendo così a dar vita a degli enigmi leggermente più articolati di quelli visti in precedenza. Tra gli oggetti nuovi è comparso un binocolo la cui utilità è però dubbia.

L'inventario ad anelli è sparito, sostituito da uno leggermente più pratico e funzionale, inoltre è stato aggiunto un diario che annota le vostre azioni e risulta a volte utile per sbirciare dei consigli, in caso vi siate impantanati da qualche parte.

L'unica novità nel sistema di controllo è costituita dalla possibilità di usare delle funi a mo' di liana e di scalare lungo alcune pertiche mentre restano sempre presenti lo sprint e l'accucciamento introdotti nel terzo episodio.

La progettazione dei livelli è stata fatta con cura e si vede, gli ambienti risultano più coerenti e "credibili" di quelli dei giochi precedenti; inoltre sono collegati l'uno all'altro e spesso dovrete tornare in un livello giocato in precedenza per accedere a nuove aree, magari da aprire con chiavi trovate solo in momenti successivi. Questa struttura più elastica riesce a infondere una sensazione di libertà e fornisce una


Gli scheletri vanno uccisi per forza a colpi di fucile, in spalla ho la balestra ma mi servirà a poco...

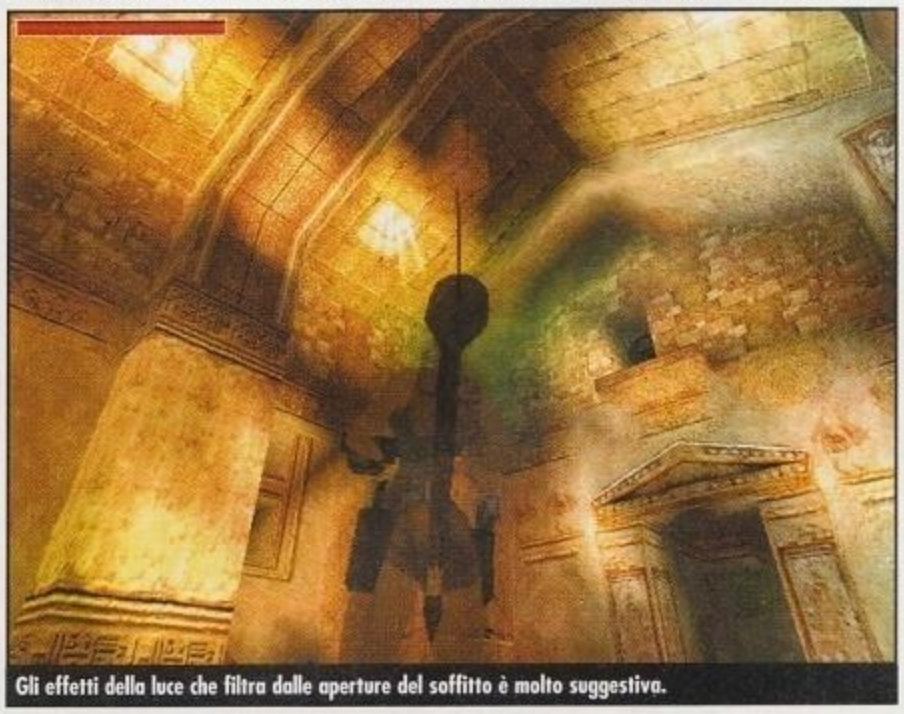

Dopo essere uscita dall'acqua Lara tende a sgocciolare per un po' di tempo.

ALLE PICCOLE DONNE CRESCONO...

I primi due livelli di *Tomb Raider: The Last Revelation*, ambientati in Cambogia, hanno preso il posto dell'ormai classica palestra del maniero della famiglia Croft, ma la loro funzione di tutorial è rimasta invariata (dimenticatevi anche quella sagometta del maggiordomo arteriosclerotico). La vera novità è però un'altra, in questi due livelli introduttivi ci troveremo a controllare una Lara giovincella con doppia treccia e seno di due misure più piccolo, alle prese con le sue prime avventure seguite dai viscidi occhi dell'allora noto e stimato Professor Von Croy. Questo rattuso (PCZETA fa anche cultura regionale: rattuso in siciliano è sinonimo di vecchio bavoso e viscido) vi farà fare tutto il lavoro sporco, sfruttando Lara come se fosse l'ultima delle serve e spizzando (e questo in che lingua è? A presto un concorso a premi) le sue forme in più di un'occasione. Non vi preoccupate, in futuro avrete modo di fargliela pagare. Nel corso di queste vicende scoprirete anche le origini dell'inseparabile zainetto di Lara, sfizioso.

Ecco com'era Lara da pischella: bitrecciuta! Accanto a lei il suo ex-mentore, ora arcinemico, Von Croy.

Nel gioco sono presenti alcune chicche, in questa scena vi verranno spiegate le origini del suo inseparabile zainetto.

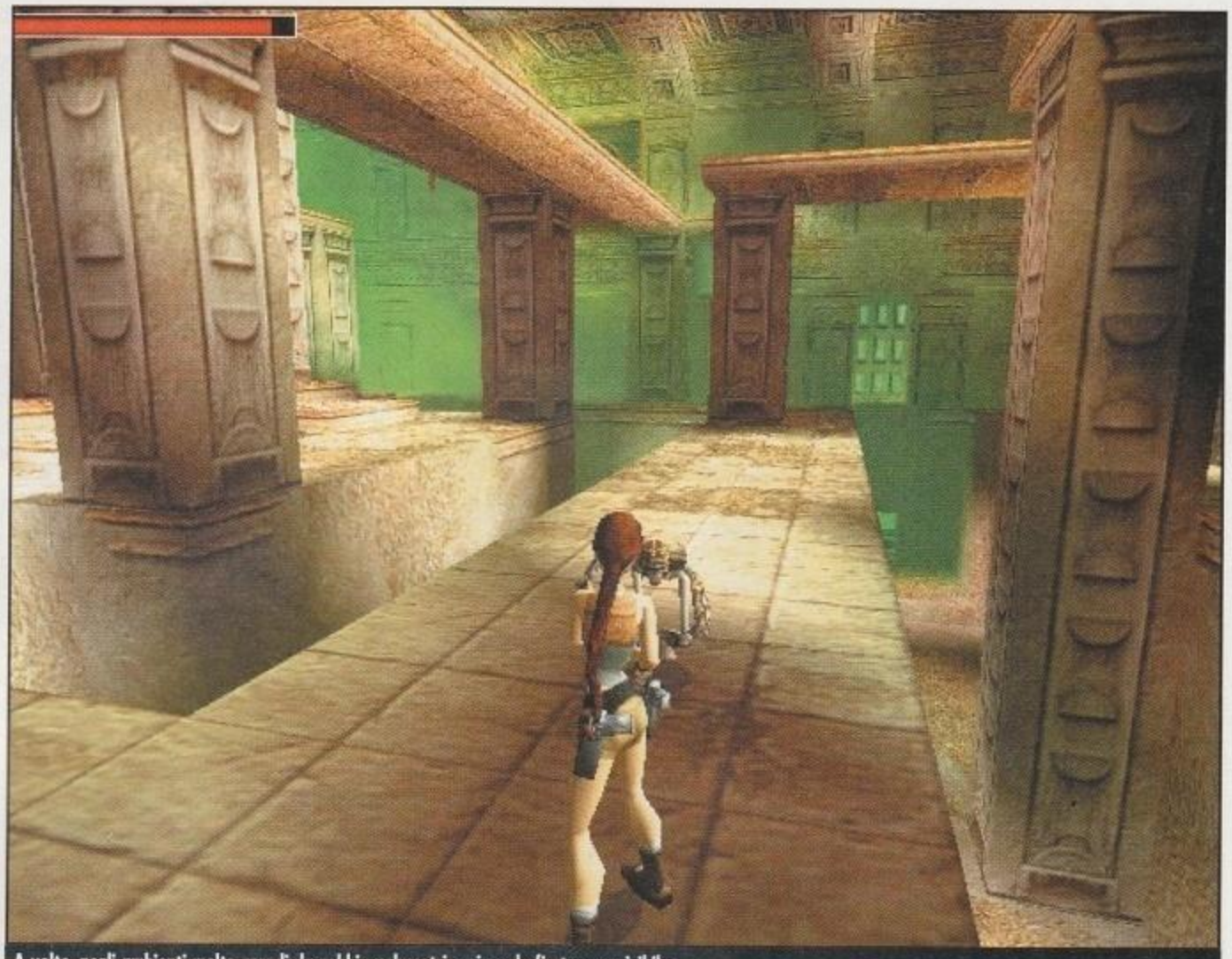

Gli effetti della luce che filtra dalle aperture del soffitto è molto suggestiva.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MONDOLARA

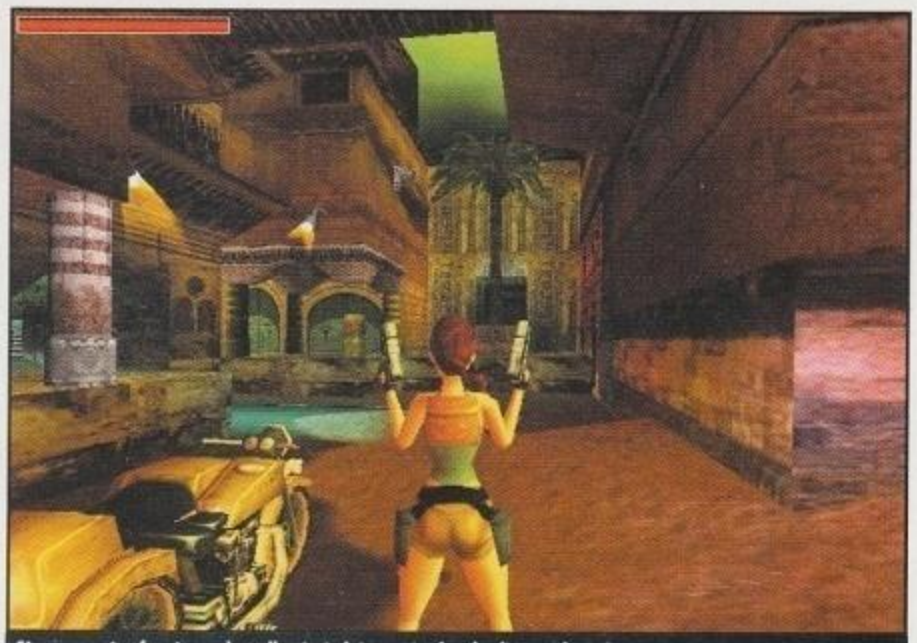
Volete sapere un paio di notizie e curiosità su quest'eroina che ha scatenato così tante passioni tra i videogiocatori e non solo (pensate a Finardi...)? Eccovi serviti: Lara nasce il14/02/68 (S.Valentino) a Wimbledon, (Londra) il suo gruppo sanguigno è AB-. Dai tre agli undici anni ha studiato con un tutore privato, dagli undici ai sedici presso il liceo femminile di Wimbledon, i due anni seguenti li ha passati nel collegio di Gordonstoun per poi passare altri tre anni in un collegio svizzero di perfezionamento. Siccome lo studio farà accapponare la pelle alla maggior parte di voi, vi forniamo anche una lista delle cose che le piacciono, in caso doveste mai incontrarla saprete con cosa attaccare bottone. Il suo film preferito è Deliverance; in campo musicale, essendo stata ospite del Popmart Tour, non può che amare gli U2, ascolta inoltre con piacere i Nine Inch Nails (consigliati da sua zia...), e infine apprezza la musica Trance, soprattutto quando si allena. Nonostante tutti i cibi esotici che ha avuto modo di gustare durante i suoi viaggi, una volta a casa, Lara si nutre quasi esclusivamente di toast e fagioli con buona pace del suo cameriere. Queste e altre informazioni, sono contenute nella biografia ufficiale di Lara, scritta da Vicky Arnold che si è anche occupato delle sceneggiature delle sue avventure, volendo potete ordinare il libro nel sito ufficiale della Eidos (www.ediosinteractive.com), trovate che si tratti solo di fuffa inutile? Può darsi, ma quantomeno riesce ha dare un'idea di quanto sia vasto il fenomeno Lara Croft che esula dal semplice supporto argentato, e si presenta sotto forma di pupazzi, magliette e libri di finte biografie. Prima di chiedervi chi mai si comprerebbe questa roba, andate a dare uno sguardo ai fatturati della Eidos; se invece siete tra gli acquirenti di questo tipo di materiale è assolutamente inutile che vi poniate certe domande...


A volte, negli ambienti molto grandi, la nebbia volumetrica si rende fin troppo visibile.

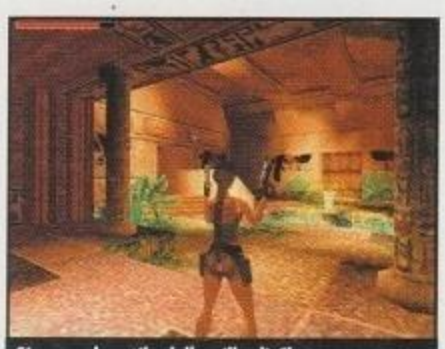
maggiore unità al mondo di gioco che sembra meno "segato" e strutturato a blocchi. Le dimensioni dei livelli sono ora più contenute anche se il loro numero è maggiore rispetto ai precedenti episodi, questo espediente riesce a rendere la loro esplorazione meno dispersiva, senza per questo accorciare la longevità del gioco vero e proprio. I nemici sono invece abbastanza scarsi sia di numero che di varietà, la maggior parte degli scenari deserti sembra pullulare solo di scorpioni e i fiumi di coccodrilli, mentre i veri "cattivi" sono rappresentati quasi unicamente da due tipi di beduini al soldo di Von Croy e da scheletri e mummie. Alcuni di questi possono essere abbattuti unicamente con certi tipi di armi (per gli scheletri è ottimo il fucile) e inoltre la loro intelligenza artificiale è stata leggermente aumentata ora, infatti, sono in grado di inseguirvi anche arrampicandosi o scalando pareti, ma allo stesso tempo hanno conservato alcuni atteggiamenti ebeti e di difficile comprensione.

A ME GLI OCCHI

Anche questa volta il motore grafico è stato annunciato come nuovo al 90%, ma al contrario di *Tomb Raider III*, in questo caso dimostra di esserlo veramente! Non si parla di orecchie poligonali o amenità simili, nossignore, *Tomb Raider: The Last Revelation* riesce ad avere un look al passo coi tempi, i livelli non solo risultano meno spigolosi di quelli precedenti, ma risultano anche foderati benissimo. Le texture che ricoprono gli scenari del gioco sono spesso meravigliose, ben definite e sembrano soffrire molto meno dei problemi di allineamento visti in precedenza. Splendide quelle delle pareti dorate della prima tomba e quelle che rappresentano gli affreschi, ottime anche le superfici rocciose. Inoltre, grazie ad un supporto del bump mapping (emulato via software per chi non è un felice possessore di G400), spesso ci si ritrova a bearsi di fronte a superfici non più stirate con lo schiacciasassi, bensì ricche di asperità e rugosità che riescono ad aumentare in maniera inverosimile il realismo di alcuni ambienti. L'illuminazione in tempo reale sembra decisamente meglio implementata che in precedenza e fanno capolino anche delle texture riflettenti che fanno bella figura sulle superfici metalliche.


Siete pronti a farvi strada nella città dei morti a bordo di un sidecar?

Le musiche riescono a fornire il classico sottofondo tipico dell'intera serie che sottolinea in crescendo i momenti di maggio-


Siamo nel cortile della villa di Cleopatra, con tanto di romantica fontanella.

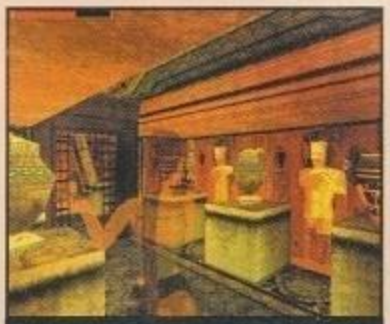
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il livello ambientato sul treno in corsa è elettrizzante ma rende molto meglio in movimento.

LA CORTURA È IMPORTANTE

Il lavoro dei grafici della Core è finalmente degno di elogio: le texture che rivestono i livelli del nuovo *Tomb Raider* sono magnifiche e denotano una ricerca storica abbastanza accurata. I riferimenti archeologicamente esatti sono plurimi e solo in alcune occasioni abbiamo avuto modo di notare delle sviste tipiche di chi tende ad ammassare il mondo classico in un unico grande calderone. Per esempio come mai ogni tanto si incontra del vasellame a figure rosse tipico della Grecia? Forse ci si riferisce al tardo periodo egizio? Mhhh....


Alcune volte i riferimenti culturali della Core si fanno leggermente nebulosi...

re tensione per poi rilassarsi durante le fasi meno concitate, e svolgendo senza infamia e senza lode la sua funzione.

TIRANDO LE SOMME

Alla fine cosa si può dire di questo ennesimo capitolo delle gesta della morbida Lara? Sicuramente è da apprezzare il fatto che alla Core si siano mossi per dare una ripulita ad un motore grafico che ormai sentiva in maniera quantomeno imbarazzante il peso degli anni (in campo informatico quattro anni sono un'infinità), adagiato comodamente sui semplici dati di vendita, come un imperatore romano che si limita a mantenere i confini delle conquiste ottenute dal predecessore. E' altrettanto piacevole vedere come si sia cercato di migliorare la struttura dei livelli rendendoli meno dispersivi e amalgamando meglio la loro continuità. Ne risulta un gioco sicuramente più solido e compatto, probabilmente il migliore della serie.

Ma questo non basta ad ottenere un capolavoro o un acquisto obbligato, per il semplice fatto che se in precedenza la serie di *Tomb Raider* poteva essere considerata unica nel suo genere, adesso non lo è più. Il genere degli action adventure in terza persona è letteralmente esploso, la concorrenza non è più costituita da titoli scarsi come *Deathtrap Dungeon*, bensì da vere e proprie gemme del calibro di *Soul Reaver* (un capolavoro dall'atmosfera gotica e dalla struttura elegante che prende spunto da titoli del calibro di Zelda) e *ShadowMan* (altro titolo di grandissimo pregio), per non parlare di *Messiah* ormai alle porte o del meno valido ma pur sempre ottimo *Drakan*.

Tomb Raider è riuscito a svegliarsi solo ora, ritrovandosi con una struttura di gioco che per pregevole che sia è sempre la stessa in un campo che invece si è di molto evoluto. Per tutti quelli di voi che non vivono senza Lara Croft, o che più semplicemente si sono sempre divertiti con precedenti episodi, non posso che consigliare questa nuova avventura, che di certo non li deluderà. Gli altri, che già si erano stancati e che sono in cerca di qualcosa di nuovo, farebbero forse meglio a rivolgersi ad uno dei titoli citati poco sopra.

Ugo Laviano

Eccoci di fronte ad uno dei primi enigmi, la situazione si fa scottante...

Salvi per un pelo, quelle lame spuntano dal nulla pronte per infilzarci manco fossimo cubetti di mortazza...

PC ZETA COMMENTO

Questo ennesimo capitolo delle avventure di Lara si presenta con un nuovo motore grafico di sicuro impatto e con alcune migliore nella struttura sicuramente gradevoli ma non certo rivoluzionarie. Gli amanti di *Tomb Raider* non possono che gioire di tutto ciò, ma tutti gli altri farebbero forse meglio a darsi un'occhiata in giro perché il mercato ha recentemente sfornato dei titoli che hanno rinnovato molto il genere. Morale della favola: a volte non basta cambiare solo il trucco per fare un gioco veramente nuovo. Sia chiaro il *Tomb Raider – The Last Revelation* non è assolutamente malvagio, anzi, si tratta del migliore della serie, ma la concorrenza ormai è agguerrita.

8

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

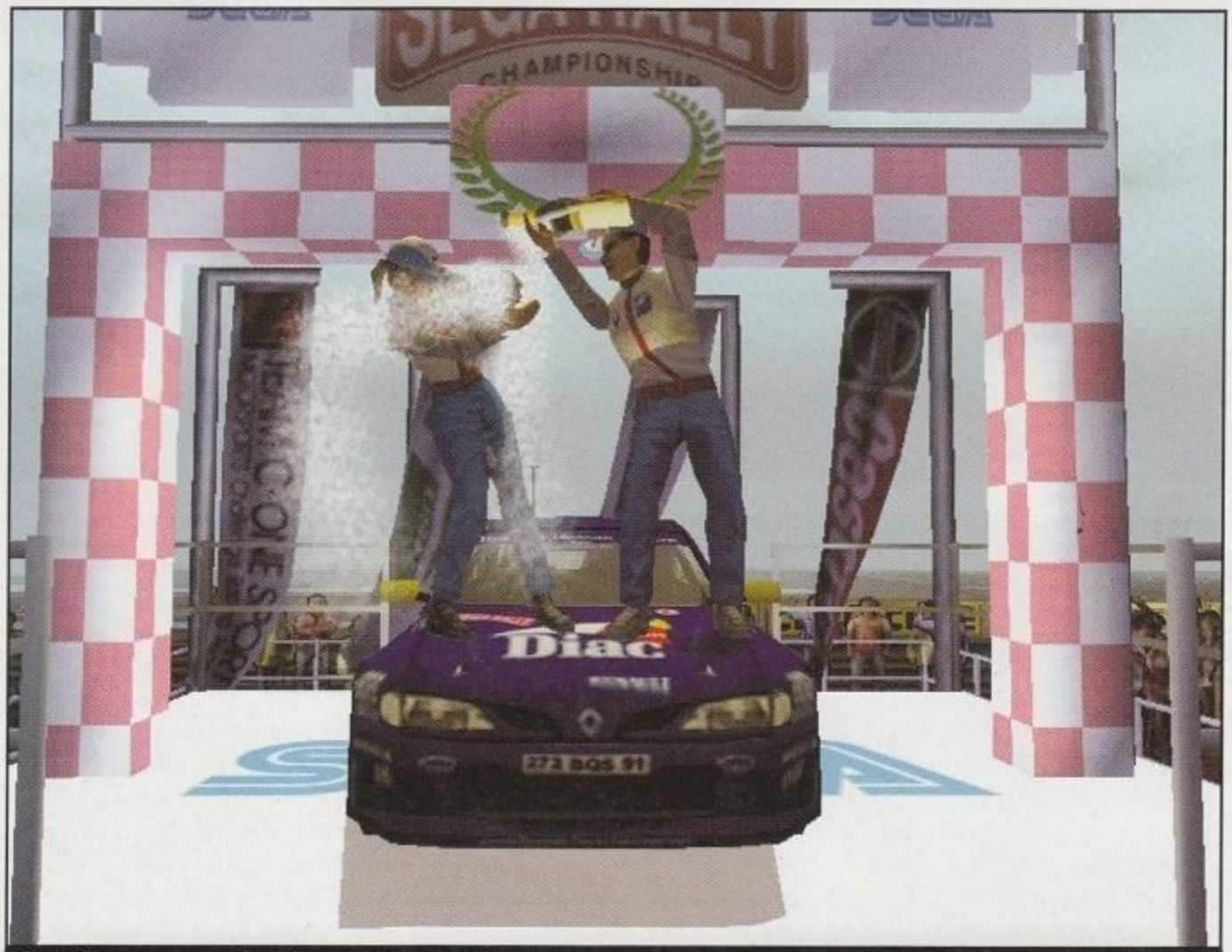
http://www.oldgamesitalia.net/

SEGA RALLY 2 CHAMPIONSHIP

Percorrete a 200 Km/h le stradine innevate di montagna... occhio alle renne che servono a Babbo Natale!

INFO
Genere: Arcade
Casa: Sega
Sviluppatore: Empire Sport
Distributore: Leader **Tel.** 800-821177
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: W95/98
Processore: Pentium II 300
RAM: 64 Mb
Grafica: Voodoo 2 / Tnt
CD-ROM: 32X
Spazio su HD: 300 Mb



Vittoria! La mia compagna ed io abbiamo conquistato il podio!

Siamo sotto Natale, gli scaffali dei negozi si riempiono di qualsiasi cosa possa essere regalata ad amici, fratelli, fidanzati e chi più ne ha più ne metta. Ma cosa chiedere a Babbo Natale per far felice il proprio figlioletto? Perché non regalare al proprio pargolo quello che si può definire tranquillamente il miglior arcade di guida uscito negli ultimi mesi? Ecco il regalo che fa per noi. *Sega Rally 2 Championship*, infatti, non ha assolutamente deluso le aspettative: è un gioco praticamente perfetto sotto ogni punto di vista e veramente divertente da giocare, anche se a un primo impatto può sembrare parecchio difficile, soprattutto se per guidare la vostra auto vi servite di un opportuno volante Force Feedback; d'altro canto questo vi permetterà di gareggiare seduti comodamente sulla vostra poltrona e davanti al vostro computer esattamente come se foste in sala giochi adagiati sugli scomodissimi sedili del famoso coin-op. Le differenze tra la versione per PC e il coin-op sono ben altre e riguardano le modalità di gioco, che hanno goduto di un paio di aggiunte davvero fenomenali. Oltre alla modalità Arcade, che replica quella presente in sala giochi, qui sono state aggiunte anche le modalità "10Year Championship", "Time Attack", "2 Player Battle" e "Multi-Player" fino a quattro giocatori. Particolare attenzione va posta al 10Year Championship, che consiste in dieci stagioni, ciascuna composta da quattro dei sei tracciati che si alternano e cambiano per percorso e condizioni atmosferiche. Ci sono altre opzioni disponibili nel menu principale: potrete cliccare sul "Replay Gallery", "Car Settings" e "Car Profiles". In particolare, quest'ultima contiene le schede tecniche e i filmati 3D di ben 18 vetture, comprendendo anche tutte le auto bonus. La galleria dei replay è gestita molto bene, con la possibilità di salvare tutte le gare per intero per poi rivederle con tranquillità, tramite l'utilizzo di diverse telecamere, dalla visuale televisiva fino alla telecamera rotante intorno all'autovettura.

MA CHI TI HA DATO LA PATENTE???

Chi non ricorda, durante i pomeriggi passati in sala giochi, quelle persone imbranate che

Manca un secondo alla partenza, ma il piede spinge l'acceleratore già da un pezzo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

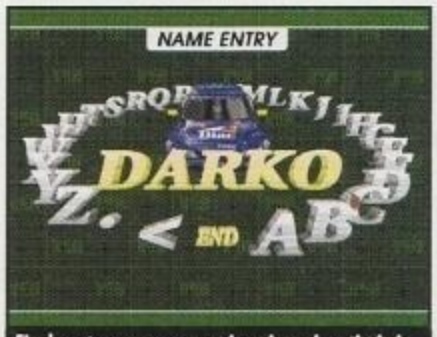
La modalità split screen non poteva certo mancare in un titolo di questo calibro.

per la prima volta si cimentavano in questo coin-op rendendosi ridicoli agli occhi dei presenti, continuando a sterzare a destra e a sinistra senza riuscire a capire qual'era il senso di marcia verso cui indirizzare la propria automobile? Ebbene, questo è proprio quello che succederà, le prime volte, nel tentativo di percorrere le strade di fango e ghiaccio (sull'asfalto è un po' meno difficile) che costituiscono la maggior parte dei tracciati. Le difficoltà incontrate nel tenere in carreggiata la vettura produrranno, oltre a un senso di "imbranataggine", anche un altro sgradevole inconveniente: il navigatore, infatti, penserà bene di far pesare ogni minima bottarella che daremo contro le auto avversarie, le staccionate, i muretti di cinta, i pedoni... (ah, no... quello è un altro gioco). Ogni colpo che l'automobile prenderà, infatti, corrisponderà a un urlo del navigatore, maschio o femmina che sia; già, perché la parità dei sessi è arrivata anche in questa categoria sportiva, dando la possibilità di scegliere se viaggiare in compagnia di un maschio scontroso ed arrogante o di una fanciulla che si spettinerà, lamentandosi ovviamente, i capelli ad ogni curva.

Giocando, in ogni caso, il livello di esperienza comprensibilmente aumenta e il navigatore si tramuterà in un compagno tutt'altro che inutile: infatti, farà maggiore caso alle indicazioni sulla difficoltà delle curve piuttosto che alle urla dovute agli scossoni che prendete. Inoltre, seguire le indicazioni di chi ha una cartina sott'occhio è sempre parecchio utile.

Sei tracciati (più uno extra), cinque dei quali percorribili in tre maniere differenti, forniscono una varietà di percorsi davvero niente male; la varietà aumenta ancora di più se si tiene conto delle condizioni atmosferiche che mutano da tracciato a tracciato: pioggia, diluvio, neve e nebbia tenteranno di tutto per rendervi difficile il percorso fino allo striscione rosso con la scritta "FINISH". Il fondo stradale che dovrete affrontare varia da circuito a circuito e anche all'interno di ogni tracciato, spesso si alternano asfalto, sterrato, fango secco, fango, neve e ghiaccio; la tenuta della vettura cambia parecchio a seconda del terreno su cui state gareggiando e una perfetta messa a punto dei settaggi dell'auto può fare la differenza: l'impostazione dei rapporti tra le marce, la regolazione della rigidità delle sospensioni, la risposta dello sterzo e dei freni e la scelta del tipo di pneumatici possono permettere di guadagnare secondi (nonché posizioni) preziosi nell'ambito di una corsa.

Avete mai visto delle sagome di cartone che fanno il tifo ad una gara di Rally?



Finalmente sono scomparsi quei nomi cortissimi da 3 caratteri soltanto: ora si arriva fino a sette.

HO VINTO QUALCHE COSA???

Nel caso possano sembrare poche le sette macchine che si hanno a disposizione all'inizio del gioco, eccovi l'elenco delle auto che si otterranno ottenendo la medaglia d'oro nelle varie specialità, campionato in modalità arcade e campionato decennale.

Fiat 131 Abarth
Lancia 037 Rally
Lancia Delta Integrale 16V
Mitsubishi Lancer Evolution III
Mitsubishi Lancer Evolution IV
Peugeot 205 Turbo 16
Peugeot 106 Maxi
Alpine Renault A110
Renault Maxi Megane (Campionato Arcade)
Subaru Impreza 555
Toyota Celica GT-Four ST185

Come se non bastasse è disponibile, concludendo vincitori la decima prova del campionato decennale, un tracciato extra Super S.S., sulle cui curve portoghesi si dovrà saggiare il controllo che ogni pilota ha della propria macchina.

Una delle prime macchine aggiuntive che compariranno come risultato delle vostre fatiche.

Vincendo i 10 campionati si possono guidare nuove auto: qui la Subaru Impreza 555.

Ovviamente il gioco supporta la tecnologia Force Feedback, anche se poteva essere sfruttato meglio; mentre l'aspetto grafico di *Sega Rally 2* è a dir poco fantastico, non avendo nulla da invidiare al suo ormai antenato in versione coin-op: c'è da segnalare solo qualche problemino di clipping "camuffato" abilmente dall'effetto nebbia e che passa subito nel famoso "dimenticatoio" una volta che ci si sofferma a guardare la qualità del dettaglio con cui sono state riprodotte le macchine (vedi la ruota di scorta che si può intravedere dalla trasparenza del lunotto posteriore della Toyota Celica).

Il gioco non ha dato segni di cedimento: è stato inizialmente provato su un Celeron a 375 Mhz con Voodoo 3 3000, mentre su Pentium II 300 Mhz equipaggiato con una 3DFx di prima generazione non è riuscito a raggiungere la massima risoluzione possibile per colpa della quantità di memoria video, perdendo quindi un po' di dettaglio. Con il sistema consigliato nella apposita sezione non dovreste avere alcun problema per godervi al meglio uno dei migliori arcade, se non il migliore in assoluto, degli ultimi tempi.

Walter Mantovani

***Sega Rally 2 Championship* è, senza ombra di dubbio, uno dei migliori arcade di guida mai convertiti da coin op. Non avrete difficoltà ad affezionarvi a questo titolo, giocando e rigiocando fino a quando non avrete ottenuto tutte le auto e il percorso bonus. Alla fine si otterrà la netta sensazione di aver conquistato la strada, anzi, tutte le strade che un pilota di rally possa percorrere, su qualunque fondo stradale, con qualunque condizione atmosferica e guidando qualsivoglia modello di automobile. Il sistema richiesto, come da manuale, è un Pentium 200 MMX, 32 Mb di Ram e una scheda basata su processore Voodoo o Tnt, ma quello consigliato per giocare al meglio questo titolone è abbastanza diverso: oltre a regalarvi il gioco, Babbo Natale dovrà provvedere anche a migliorare le prestazioni del vostro computer.**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FREESPACE II

Sono passate più di tre decadi dalla vittoria della federazione sugli Shivan, ma l'alleanza con i Vasudan vacilla sotto il peso delle guerre intestine che lacerano i terrestri...

INFO

Genere: Simulatore Spaziale
Casa: Interplay
Sviluppatore: Volition
Distributore: Halifax Tel. 02-413031
Prezzo: 85.800

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 233
RAM: 64 Mb
Grafica: Acceleratore 3D obbligatorio
CD-ROM: 4X
Spazio su HD: 400 MB

La grande guerra è solo un ricordo, ma la fragile alleanza deve vedersela ora con una vera e propria guerra civile: l'ammiraglio Borsch si è impadronito del sistema Polaris e chiede che sia riconosciuta l'indipendenza di diversi altri sistemi. Le forze della federazione non possono naturalmente piegarsi a certi ricatti e inviano le loro flotte per contrastare questa ribellione. I problemi però non vengono mai soli, a quanto pare gli Shivan sono tornati e in men che non si dica la guerra si sposterà su due fronti; oltre a questo, il sistema Gamma Draconis nasconde un portale che potrebbe rivelarsi fondamentale per il tanto agognato ritorno a casa dei terrestri...

NELL'OMBRA TRAMANO

Freespace II si presenta subito in grande stile, superando il suo predecessore in quello che era il suo punto più debole: la trama riesce a essere avvincente sin dalle prime battute e presto vi ritroverete completamente immersi nella guerra. Al contrario di giochi come *Wing Commander*, che puntano molto sui rapporti interpersonali tra i vari protagonisti farcendo il gioco di filmati con attori in carne e ossa, *Freespace II* propone un approccio differente; il gioco è, infatti, molto povero di filmati tra una missione e l'altra e concentra i suoi sforzi nelle missioni che possono cambiare molto a seconda delle azioni intraprese dal giocatore. A una prima occhiata questo potrebbe sembrare un difetto ma, col procedere degli eventi, si rivela invece una scelta molto intrigante che riesce a fondere perfettamente la trama con il gioco stesso, senza spezzarne il ritmo. Le missioni (oltre 30) partono con un classico briefing che introduce agli obiettivi da portare a termine, ma le cose in realtà sono molto più elastiche, durante molte di queste il nemico potrebbe sorprendervi, costringendovi a seguire una linea d'azione ben diversa da quella inizialmente prevista. Agguati, colpi di scena e avvenimenti in continuo "divenire" riescono a rendere le missioni molto più varie del previsto, anche se alla fine si tratta sempre di situazioni più o meno classiche: difendere un cargo, distruggere un incrociatore nemico, addentrarsi nelle nebulose, stanare i ribelli etc.

Da una nebulosa appare una corvetta di notevoli dimensioni, grazie a Dio è dei nostri.

I cambiamenti di rotta all'interno di una missione possono presentarsi come ordini da parte dei superiori, ma possono dipendere anche da voi stessi. In alcuni punti, vi ritroverete davanti a veri e propri dilemmi morali che riusciranno a coinvolgervi ancora di più in una trama originale e sempre avvincente. Oltretutto, nel caso doveste fallire nel conseguire alcuni degli obiettivi primari, non vi ritroverete per forza a dover rigiocare la missione, bensì modificherete il procedere della trama (fallire nel compito di difendere un incrociatore potrebbe modificare il corso degli eventi...) venendo magari assegnati a un'altra squadriglia con missioni meno importanti e di minore responsabilità.

COME TI PILOTO IL PUPO

Il sistema di controllo è decisamente completo ma allo stesso tempo di facile apprendimento, grazie anche ai numerosi tutorial. Da questo punto di vista il sistema di telecamere è eccezionale: potrete inquadrare il nemico più vicino o quello che sta bombardando una nave alleata essenziale al successo della missione, passando poi con un semplice tasto a inquadrare i vari sotto sistemi, dai radar ai cannoni, dal sistema di navigazione ai propulsori e via dicendo,

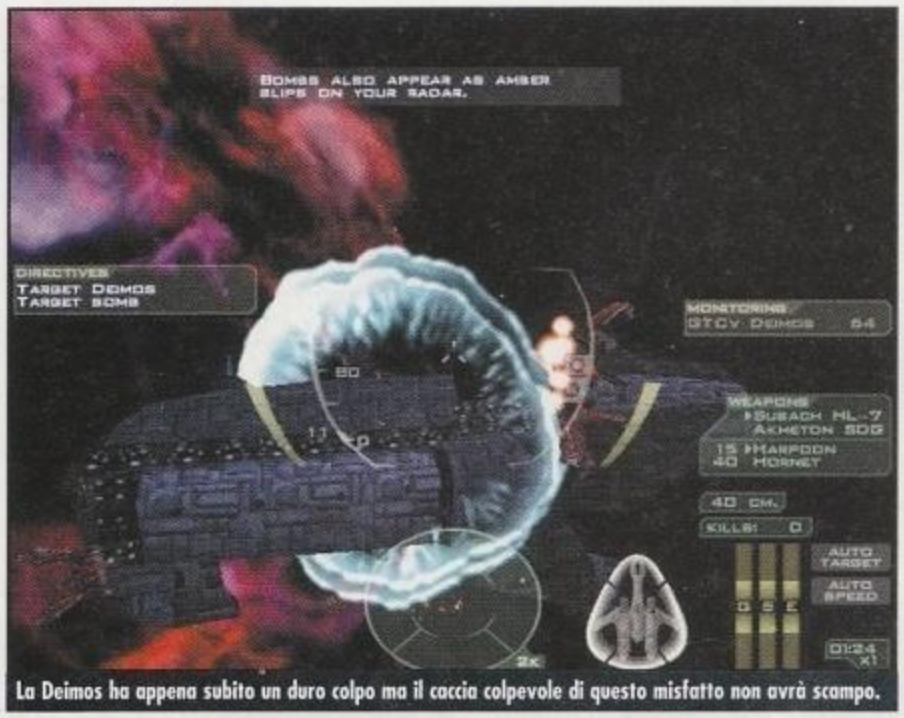
In questa schermata potremo decidere con quali missili armare la nostra navetta. Nel corso del gioco avremo a disposizione nuove armi e nuove navette. La varietà è il sale della vita.

Il Goliath degli Shivan sta per speronare la nostra nave, spero che i miei missili possano tenerlo a bada.

In ricognizione all'interno di una nebulosa gli strumenti di bordo fanno le bizze e non si può mai sapere cosa ci aspetta, la musica si fa di colpo più angosciosa.... Aiuto!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



La Deimos ha appena subito un duro colpo ma il caccia colpevole di questo misfatto non avrà scampo.

Eccovi in tutta la sua spettacolarità lo scontro tra due incrociatori che si sparano immensi raggi, vedere il tutto in movimento lascia senza parole.

volendo potrete anche intercettare le bombe o i missili lanciati dagli avversari. Il sistema di gestione dell'energia è praticamente lo stesso della serie di *X-Wing* e soci, starà quindi a voi distribuire l'energia della nave tra le armi gli scudi e i motori a seconda delle necessità, volendo potrete persino equalizzare gli scudi in zone particolari della vostra navetta (sarà per esempio molto utile concentrare gli scudi sul muso quando dovrete vedervela frontalmente contro un incrociatore di grosse dimensioni…).

Potrete, come sempre, fare affidamento sui vostri compagni di squadriglia impartendo loro ordini specifici e complessi, inoltre la loro intelligenza artificiale non lascia a desiderare come invece spesso avviene, e un saggio utilizzo dei vostri wingman potrebbe risolvere spesso gli esiti di una battaglia. Le informazioni visualizzate dall'HUD (Head Up Display) sono incredibili per la loro utilità e numero, senza per questo ingombrare troppo lo schermo. Avrete subito a disposizione informazioni riguardanti lo stato dei vostri scudi, il numero di armi secondarie e primarie a disposizione, il radar, l'anteprima del mezzo inquadrato che vi mostra la sua posizione e il suo stato di salute, gli obiettivi principali assieme alle informazioni riguardanti la salute dei mezzi da difendere, lo schema della ripartizione dell'energia e la composizione delle vostre squadriglie che vi indica anche quali coraggiosi (o fessi, a seconda dei punti di vista…) wingman sono venuti a mancare.

La grafica sfoggia incredibili cromie mentre attacchiamo un "piccolo" incrociatore Shivan.

Oh oh… impattare frontalmente con la Baraqel shivanita non è stata un'idea geniale…

CIAK… AZIONE!

L'azione è frenetica e allo stesso tempo tattica, lo spazio di gioco non è solo popolato da caccia, ma anche da navi di grossa taglia e quando dico grossa intendo grossa (avete presente una taglia grossa? Esatto proprio quella). Gli incrociatori di *FSII* sono immensi e non sono i soliti mastodonti passivi che siamo abituati a incontrare in questo tipo di giochi, andare da soli contro una nave di grossa taglia è un'azione suicida, ma volendo si riesce comunque a essere utile, magari concentrando il proprio fuoco prima sulle torrette a difesa di un sistema e poi bombardando la zona resa libera. E' incredibile vedere gli incrociatori colpirsi tra loro con enormi raggi di energia in grado di trapassarli da parte a parte polverizzando magari con un solo colpo i caccia più audaci e tanto stupidi da trovarsi nella loro traiettoria.

Tutto questo è reso ancora più intenso dalla magnifica grafica che accompagna questo titolo, non solo le navi in ballo sono sempre numerose, ma la qualità dei modelli e delle texture è sempre di altissimo livello riuscendo a rendere le battaglie veramente epiche. L'illuminazione in tempo reale, le esplosioni clamorose (attenti alle onde d'urto che possono danneggiarvi seriamente), le carlinghe fumanti e i laser che guizzano nell'immensità degli spazi siderali, non potranno non farvi piangere lacrime di commozione dolci come la saccarina. Meravigliosa anche la resa dello spazio, colorato come non mai e quella delle nebulose, dove la strumentazione di bordo fa le bizze e vi ritroverete a navigare alla cieca in densi ammassi gassosi, trovandovi magari all'improvviso davanti a una corazzata stellare di dimensioni inaudite che vi lancia contro sciami di caccia, capovolgendo gli esisti di una missione d'esplorazione che sembrava svolgersi in tutta tranquillità.

Il sonoro svolge con maestria il suo dovere, gli effetti sonori sono ottimi e diversificati a seconda delle varie armi, inoltre l'implementazione dell'audio 3D rende il tutto molto coinvolgente, le musiche d'accompagnamento non sono molte, ma risultano evocative e calano il giocatore nella giusta atmosfera per tutta la durata delle missioni, anche se l'iMUSE della LucasArts è ancora lontano.

Il multiplayer è stato molto ampliato rispetto al primo capitolo e permette di collegarsi alla rete, per combattere con altri 12 piloti nel più classico Dogfight, o in 8 nella gustosa modalità Squad War dove, con altri 8 giocatori divisi in squadre, dovrete conquistare diversi quadranti della galassia in una guerra in continua evoluzione i cui esiti dipendono anche da voi…

Ugo Laviano

PC ZETA COMMENTO

***Freespace II* è sicuramente un ottimo titolo, elegante nelle sue scelte e nella trama. Coinvolgente grazie anche a una grafica di prim'ordine e a una struttura allo stesso tempo rigida ed elastica. Graditissima la presenza di un multiplayer studiato con intelligenza. Gli appassionati del genere non dovrebbero lasciarselo sfuggire per nessuna ragione al mondo, gli altri potrebbero avvicinarsi a questo genere grazie proprio a un titolo come questo che non mancherà di emozionarli e di conquistarli.**

8

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GABRIEL KNIGHT 3

È tornato lo Schattenjager!

INFO

Genere: Avventura
Casa: Sierra
Sviluppatore: Interno
Distributore: Leader – **Tel.** 800-821177
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium 266 Mhz o equivalente
RAM: 64 Mb
Grafica: Svga – Direct3D
CD-ROM: 16X
Spazio su HD: 450 Mb

Ironia tagliente. Certo che detto da un americano...

L'approccio alla nuova avventura della Sierra va fatto con un minimo di criterio. Non ci troviamo, in questa gelida pagina dicembrina, a parlare di uno dei tanti titoli "usa e getta" che siamo, purtroppo, abituati a scorgere sugli affollati scaffali natalizi dei nostri negozi preferiti. No, Signore e Signori: qui ci troviamo di fronte a un gioco che richiede un approccio ai limiti del religioso.
Dimentichiamo, orsù, ogni preoccupazione; tralasciamo per un lungo momento tutto quello che ci passa per la testa: Jane Jensen è tornata sui nostri schermi con la nuova avventura di Gabriel Knight e questo, già di per sé, deve bastare a calamitare l'attenzione di ogni avventuriero che si rispetti. Di ritorno dal negozio, quindi, si consiglia una fermata strategica allo spaccio di fiducia, dove sarà opportuno fare incetta di tutti quei generi di conforto che rappresentano l'immancabile contorno di ogni avventura che si rispetti. Sotto, quindi, (a seconda dei gusti e dei vizi) con patatine, crackers, insaccati, nutella, birra, coca, chinotto e sigarette. Per nessun motivo sarà giustificato l'assentarsi dalla postazione, quindi, se riuscite, rubate pure un "pappagallo" al vicino ospedale. Ah, una raccomandazione: niente droghe... l'effetto stupefacente lo fornisce direttamente la Sierra. Costa meno, non fa male ed è legale, tzé. Un rapido ed estasiato sguardo al fumetto incuso nella confezione è il modo migliore per ingannare il tempo necessario per l'installazione ma, una volta pronti, abbassare le luci ed alzare il volume delle casse (meglio se si dispone di un sistema quadrifonico) sarà d'obbligo. Addio, mondo, dobbiamo partire per Rennes le Chateau.

Eccomi qua. Molto meglio del fesso del secondo episodio.

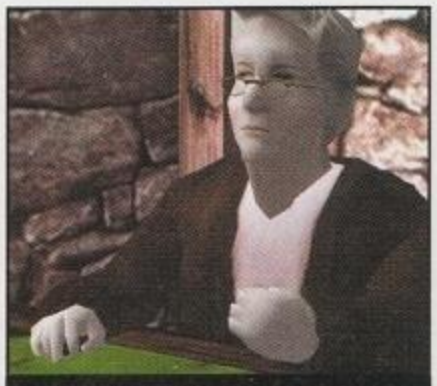
THE NAME'S KNIGHT.

Gabriel Knight è uno di quei personaggi che hanno raggiunto uno status privilegiato nella mente degli avventurieri. La Sierra, in effetti, è sempre stata abile a coltivare i suoi pargoli: basta una semplice ricerca in rete per scoprire quanti giocatori, per esempio, stiano a tutt'oggi aggiornando siti web dedicati a Roger Wilco o Larry Laffer. Gabriel Knight è un personaggio a tutto tondo, non un vuoto cumulo di pixel, ma un giovane uomo con un favoloso background tagliato addosso come un perfetto completo di Armani. La prima avventura della serie, *Sins of the Fathers*, stupì grazie all'incredibile profondità della storia e alla meticolosa caratterizzazione dei personaggi. Solo in seguito abbiamo appreso che, dietro le quinte di questo piccolo capolavoro, i fili venivano mossi da un'abilissima e geniale scrittrice. Jane Jensen, la mente geniale in questione, portò in seguito sui nostri schermi *The Beast Within*, un gioco spesso sottovalutato a causa del motore che lo muoveva: un gioco in *full motion video* uscito proprio quando una serie di titoli "vuoti" (tra cui alcuni della stessa Sierra) aveva, di fatto, etichettato questa impostazione come "fallimentare" a prescidere. La storia, comunque, era ed è stupenda: ambientata in una splendida

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La nostra prima conoscenza: Emilio! Strano personaggio.


La signora che gestisce il museo è una miniera di informazioni.

THE VOICE!

Non ce ne vogliano i parenti di Frank Sinatra, ma l'accostamento non ci pare blasfemo. L'interpretazione di Tim Curry (*The Rocky Horror Picture Show, Caccia a Ottobre Rosso, IT, Congo...*) è semplicemente eccellente, così come la carriera dell'attore inglese. Questo grandissimo interprete, a dispetto di un aspetto poco incline allo standard delle Major americane, ha saputo dare vita a grandissimi personaggi, sul grande e piccolo schermo e, per nostra fortuna, non ha disdegnato di partecipare in varie produzioni legate ai videogiochi.

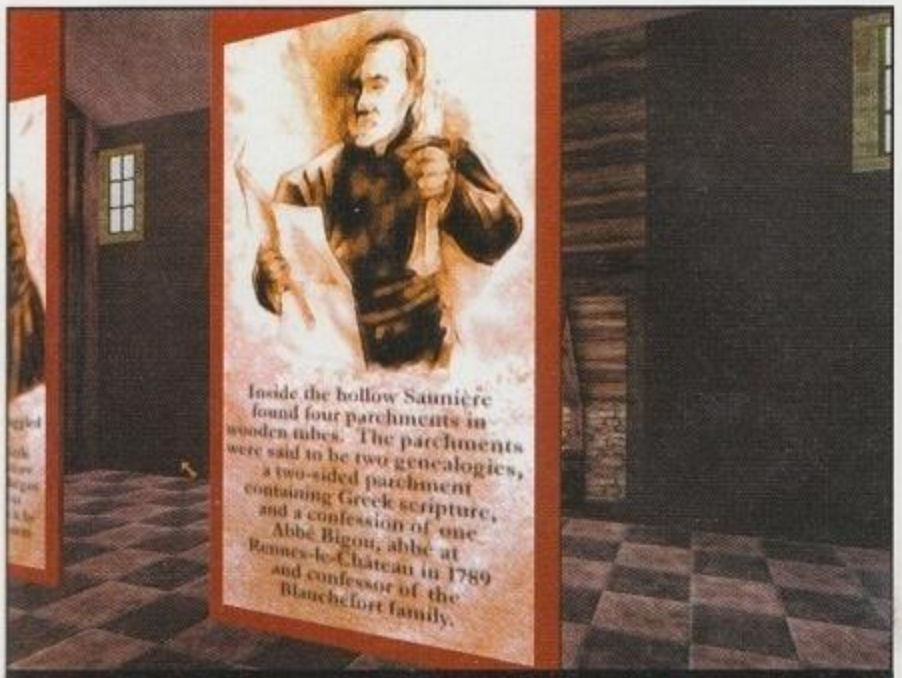
Baviera e perfettamente incastonata nella storia stessa della famosa regione tedesca e del suo monarca Ludwig II. Una trama talmente accattivante da rendere difficile distinguere dove la fantasia della geniale scrittrice statunitense prendesse il posto di veri e propri fatti storici; coinvolgente al punto da spingere molti giocatori (tra cui chi scrive) a visitare i castelli bavaresi in cui si svolge la trama del gioco.
Oggi siamo davanti a un nuovo capitolo nella storia di questo aitante e turbato "indagatore dell'incubo" e, ancora una volta, alla Sierra hanno tentato una rivoluzione. Considerato quello che avevano fatto con *King's Quest 8* non c'era da stare allegri, invece...

IL 3D FUNZIONALE.

La nuova avventura ha cominciato a far parlare di sé molto tempo fa. Un po' per la lunga attesa che l'ha accompagnata (pare che la prima, implorante richiesta per un nuovo capitolo sia giunta alla Sierra appena quattro giorni dopo che *The Beast Within* era stato distribuito), un po' perché si apprese che questo nuovo gioco sarebbe stato sviluppato in un ambiente completamente tridimensionale. Il timore per una svolta arcade del gioco era grande ma, ora possiamo dirlo senza timor di smentita, infondato.
Il motore grafico di *Gabriel Knight 3*, infatti, può essere considerato come l'evoluzione massima dell'impostazione dei giochi di avventura classici. Così come nel passato si era abituati a utilizzare un puntatore per muovere il nostro alter-ego digitale attraverso le locazioni, oggi possiamo espandere questo concetto fino a renderlo completamente immersivo. Non si tratta, quindi, di muovere direttamente il personaggio su sfondi pre-renderizzati come avviene, per esempio, in *Grim Fandango*... il giocatore controllerà una telecamera che, grazie a un'interfaccia "mouse + tastiera" di derivazione Quakiana, fornirà una totale libertà di movimento negli ambienti del gioco. Un "occhio" privilegiato, quindi, sul mondo di Gabriel e Grace, pronto a scovare ogni piccolo indizio, ogni particolare utile per la risoluzione del mistero di Rennes le Chateau.
È bene dire subito che un confronto tra il motore grafico di *GK3* e quello, per esempio, di *Quake 3* sarebbe ingeneroso: non siamo a tale livello di eccellenza grafica, anche se le texture sono, generalmente, molto belle e dettagliate. Quello che manca è certamente un po' di dettaglio, a causa dell'uso generale di un numero non elevatissimo di poligoni. Il motore sembra anche non essere estremamente dinamico dal punto di vista dell'aggiornamento anche se, a parer nostro, questi sono comunque dettagli di poco conto: in *Gabriel Knight 3* non si deve "fraggare" nessuno, ma solo osservare, cercare ed usare tanto, tanto intuito.
Sono anche presenti delle telecamere "fisse", circa 5 – 6 per locazione, che permettono di avere una visione d'insieme dei vari luoghi ma, in generale, vengono tralasciate a favore del più comodo "freelook". L'inventario non rappresenta il massimo della comodità. Fa comunque il suo lavoro onestamente. I vari oggetti che si potranno raccogliere (e sono veramente parecchi) potranno anche essere combinati tra loro per ottenerne altri, a differenza di quanto avveniva in *Grim Fandango*, attuale titolo di riferimento per quanto riguarda le avventure moderne.

L'IMPORTANZA DELL'AUDIO

Un aspetto spesso tralasciato è quello del commento sonoro e degli effetti che accompagnano le azioni di gioco. I giochi della serie, storicamente, sono sempre stati allo stato dell'arte da questo punto di vista. Il tema di Gabriel, presente fin dal primo capitolo della serie, è semplicemente bellissimo e coinvolgente. Le musiche di questo nuovo capitolo non mancano certo di qualità e le sapienti note del pianoforte accompagnano le vicende in maniera eccellente, sottolineando le situazioni con un commento sonoro sempre adeguato. Alcuni accenni a giochi precedenti sono geniali: chi ha giocato in lungo e in largo i precedenti capitoli della serie non faticherà a trovare, qua e là, rapidi accenni ai temi caratteristici di ogni personaggio; un lavoro di stile che, per fare un esempio fuori portata, si avvicina concettualmente agli splendidi incisi realizzati da John Williams per *Episode One*. I suoni d'ambiente aiutano l'immedesimazione del giocatore e, infatti, troviamo qui moltissimi suoni perfettamente realizzati, dal cinguettare gioioso degli uccellini, al risciacquio di un torrente poco distante. Tali effetti sono, oltretutto, suddivisi al meglio nel caso in cui si fosse in possesso di una scheda audio 3D e di quattro diffusori.
Dove *Gabriel Knight 3* raggiunge veramente l'eccellenza, comunque, è nel doppiaggio. La versione in nostro possesso è quella originale in lingua inglese. Beh, ci troviamo davanti a una vera e propria



Un particolare del museo: qui Sauniere trova i manoscritti.

Questa signora è terrificante. Per fortuna potremo approfittare di alcuni suoi problemi "fisici".

Un po' colorata come chiesa, non vi pare? E dire è la stranezza meno evidente!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

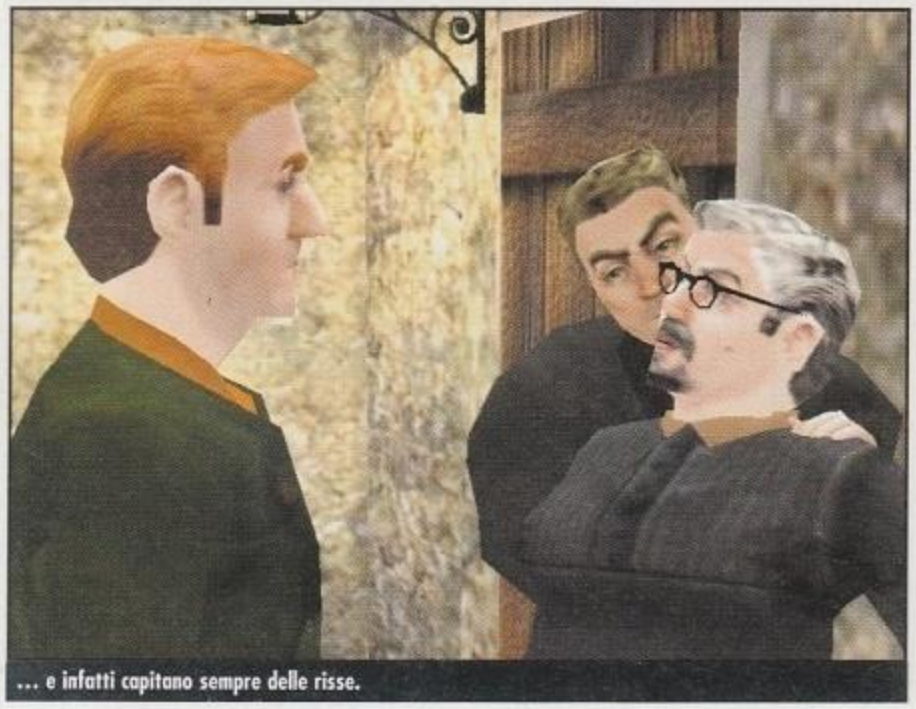
http://www.oldgamesitalia.net/

Beh, ogni chiesa ha il suo demone.

interpretazione da Oscar. Tim Curry, giusto per fare un nome, è un ispiratissimo Gabriel, e caratterizza il personaggio in maniera tanto valida da spingere il giocatore a sorridere per le peculiari interpretazioni che il grande attore inglese ha studiato per il suo personaggio. L'ironia, nera e adulta, che pervade tutto il gioco si sposa alla perfezione con la voce del buon vecchio Frank'N'Further di Horroriana memoria. Anche gli altri personaggi sono molto azzeccati, a partire da un supergonfiato Yankee che parla uno slang tipicamente statunitense ai francesi che parlano un inglese "veramente" alla francese!
L'unica nota dolente, forse, è proprio rappresentata dal personaggio italiano, che si fa chiamare "Signore", parola che lui stesso pronuncia "zzigghnore".
Purtroppo, non siamo stati in grado di provare la versione localizzata nella nostra lingua. Ci è stato assicurato che attori professionisti hanno preso parte al lavoro di doppiaggio e possiamo quindi essere fiduciosi. Certo che, però, un Tim Curry così è semplicemente inarrivabile per qualunque doppiatore italiano.

LA STRANA COPPIA.

Il "lavoro" da Shattenjager ha decisamente cambiato le abitudini di Gabriel. Certo, resta sempre un impenitente donnaiolo debosciato, ma l'influenza di Grace sul suo lavoro si è fatta sentire sempre di più. Il lavoro di Ms. Nakimura all'archivio storico della famiglia Ritter è stato produttivo: tutto è stato informatizzato e quindi Gabriel potrà avvalersi, oltre al solito registratore (stavolta monopiastra) di tutta una serie di aiuti tecnologici, a partire da un computer portatile sul quale Grace ha creato un software dedicato all'immagazzinamento degli indizi e alla gestione dei sospetti. Gabriel saprà avvalersi di queste novità tecnologiche, visto che durante l'avventura i dati da immagazzinare saranno moltissimi. In *Gabriel Knight 3*, infatti, la componente investigativa è predominante.


... e infatti capitano sempre delle risse.

I SEGRETI DI RENNES LE CHATEAU

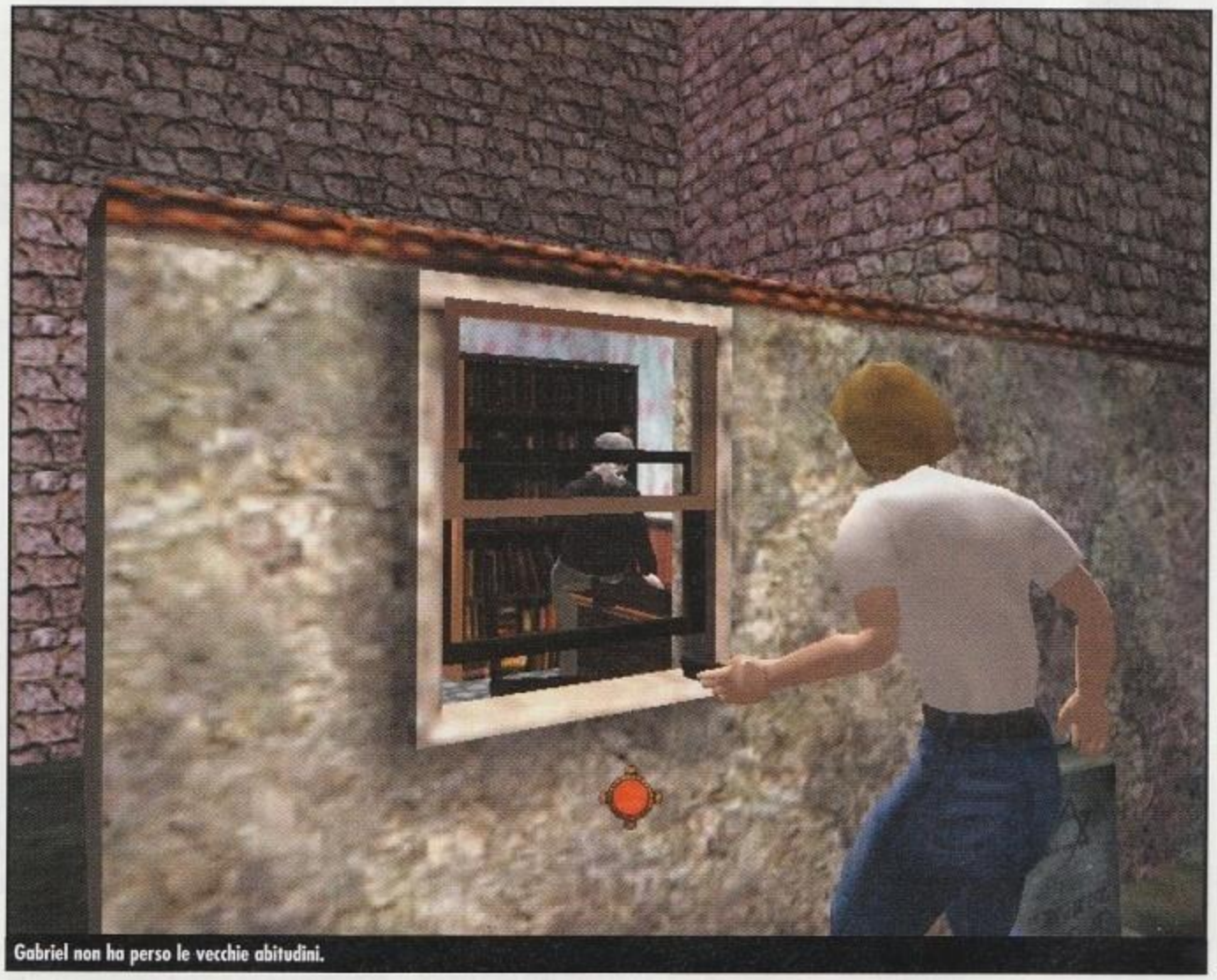
Varie tesi sono state accostate ai misteri di questo paesino e per descriverle tutte non basterebbe, probabilmente, un libro. Cercheremo in questo box di dare un accenno dei fatti, lasciando alla curiosità del lettore un eventuale approfondimento. Apparentemente, tutti i misteri che riguardano la cittadina francese possono essere ricondotti a un solo uomo chiamato Sauniere. Quest'uomo, negli anni a cavallo tra la fine del diciannovesimo secolo e l'inizio del ventesimo era il diacono della chiesa locale, dedicata a Maria Maddalena. Si narra che Sauniere, sul finire del diciannovesimo secolo, abbia ottenuto i fondi per ristrutturare la chiesa del paese, dedicata a Maria Maddalena. Durante i lavori di ristrutturazione, però, vennero fatti alcuni importanti ritrovamenti: in particolare una boccetta contenente alcuni manoscritti. Successivamente si recò dal suo superiore diretto, il vescovo di Carcassonne per chiedere il permesso di portare i manoscritti a Parigi per essere decifrati.
Quello che avvenne nel soggiorno parigino del curato non è chiaro: si sa solo che avrebbe dovuto fermarsi pochi giorni e che invece si trattenne per tre settimane. Al suo ritorno cominciò a operare grandi cambiamenti alla chiesa, rendendola particolarmente grottesca, e fu sorpreso a scoperchiare le tombe nel cimitero attiguo, alla ricerca di una particolare iscrizione, che fu in grado effettivamente di recuperare. Tutto quello che si sa è che da quel momento Sauniere ha potuto godere di un incredibile quantità di denaro. Edificò una bellissima villa, che avrebbe dovuto ospitare una casa di riposo per religiosi dopo la sua morte; costruì una torre, la Torre Magdala, che conteneva la sua biblioteca; ha fatto costruire una strada di collegamento verso Rennes; realizzò un serbatoio a beneficio della popolazione. Nel 1915, in seguito a controverse vicende, Sauniere venne sospeso dai suoi uffici. Nel 1917 accusò un malore che lo portò sul punto di morte. La sua confessione durò molto ma Sauniere non ricevette l'assoluzione.
Dopo la sua morte la governante ebbe a dire: "Con quello che ha lasciato Sauniere ci si potrebbe sfamare la popolazione per un centinaio di anni", aggiungendo però che lei non "poteva toccarlo". La donna promise di rivelare il segreto in punto di morte, ma purtroppo non fu in grado di farlo a causa di un'improvvisa paralisi, concausa di un attacco cardiaco che la rese muta per sempre. Molte ipotesi sono state fatte sul "tesoro" che alimentava Sauniere. Tanto per cominciare in quella zona c'è stato, nella storia, un gran passaggio: vari popoli hanno regnato e prosperato in questa zona, i Visigoti e i Catari, per esempio; la zona ha ospitato i cavalieri Templari nel loro periodo di massimo fulgore e la storia racconta che si trattasse soprattutto di potere economico.
L'inserimento nel mistero dei Templari aggiunge alla già intricata situazione una nuova, importante variabile: c'è chi sostiene che lo stesso Santo Graal potrebbe essere passato da Rennes le Chateau oppure essere parte integrante del tesoro. Altri sostengono che Sauniere ricattasse il vaticano avendo in mano le prove di alcune imbarazzanti realtà. In alcuni libri si arriva ad ipotizzare che Gesù Cristo non fosse morto in croce ma che avesse vissuto e prosperato, fornendo una discendenza. Altri ipotizzano che in realtà Gesù Cristo avesse un fratello gemello. Le ipotesi e le teorie sono moltissime.

Approfondimenti sulla storia di Rennes le Chateau possono essere trovati presso: una serie impressionante di informazioni redatte da Pietro Marino, che risulta essere un punto di partenza veramente completo. Da segnalare inoltre il Ring dei siti su Rennes le Chateau, recuperabile all'indirizzo

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'avventura è divisa in tre giorni (uno per ogni CD) e questi sono a loro volta suddivisi in porzioni. Per terminare una porzione Gabriel e Grace dovranno obbligatoriamente effettuare una serie di azioni. Non si tratta quindi di un gioco "a tempo" in senso stretto. Certo, mancando certi appuntamenti si rischierà di perdere certi avvenimenti che, comunque, sono più importanti a livello di punteggio finale che per il proseguimento del gioco. Se, per esempio, non si capita al momento opportuno per notare un particolare avvenimento sarà sempre possibile venirne a conoscenza in altro modo. Questo indica come il gioco segua un andamento piuttosto lineare, una scelta che, stante la ricchezza della trama, possiamo condividere.
Tutto il primo giorno di gioco, basato totalmente su Gabriel, è incentrato sulla scoperta del background della storia e sull'approfondimento dei temi scottanti che caratterizzano Rennes le Chateau. È impressionante la quantità di informazioni che Jane Jansen ha messo a corredo di ogni piccolo particolare del gioco. Sarà possibile recarsi in un museo e leggere la storia del paesino francese, così come effettuare ricerche in rete sui più disparati argomenti, dai templari ai vampiri, utilizzando "Sidney", il sistema informatico ideato da Grace. Tutte queste informazioni, anche se richiedono un minimo sforzo di apprendimento, sono basilari per fornire al gioco quel sottofondo necessario per rendere la trama profonda al punto giusto. A partire dalla fine del primo giorno cominceranno i colpi di scena, dove insospettabili personaggi si riveleranno essere biechi individui, dove scopriremo finalmente la verità sui misteri di Rennes le Chateau. *Gabriel Knight 3* è un gioco lungo e piuttosto difficile. Le locazioni da visitare sono molte e vaste e le cose da fare sono veramente parecchie... anche questa è una risposta, se vogliamo, all'eccessiva semplicità che ha funestato recenti esponenti del genere in questione. Anche questa volta i protagonisti si troveranno a viaggiare per i dintorni della cittadina francese, ricca di insediamenti da visitare e il modo per ottenere un mezzo di trasporto rappresenta uno dei primi enigmi "veri" del gioco.

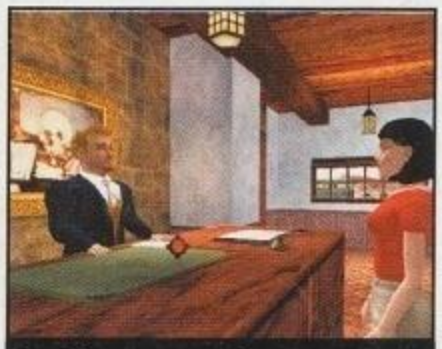

Gabriel non ha perso le vecchie abitudini.

Strana gente... per riconoscersi usano un codice particolarmente elaborato.

CHE STORIA!

I più attenti si saranno accorti che in questa recensione non è stato fatto alcun accenno alla trama. È una scelta che abbiamo fatto dopo una lunga riflessione, onde evitare di rivelare al giocatore particolari che potrebbero rovinare il godimento di questo bellissimo gioco. I misteri che caratterizzano Rennes le Chateau nella realtà sono variegati e, come si può notare nell'apposito box, abbracciano sia campi strettamente spirituali (spesso al limite del blasfemo) che argomentazioni più "materiali". A ognuno spetterà scoprire quali e quanti di questi incredibili misteri saranno parte integrante della bellissima storia ideata da Jane Jensen per questa incredibile avventura.

Simone Soletta


Grace fa conoscenza con il portiere. Non sarà l'unico spasimante della bella assistente di Gabriel.

PC ZETA COMMENTO

Che dire di più? *Gabriel Knight 3*, è prima di tutto un'avventura eccellente, scritta tenendo presenti i cardini che devono essere alla base del genere. È intrigante, coinvolgente, facile all'immedesimazione. Ha un "look and Feel" di prim'ordine e un'atmosfera stupenda. Il motore grafico svolge il suo compito senza toccare punte di eccellenza, anche se le ambientazioni notturne sono bellissime, grazie a un sapiente uso delle luci e all'adozione di ottime texture.
Difetti? Beh, forse chi non è avvezzo ad avventure più difficili dovrebbe tralasciare questo titolo per riprenderlo dopo aver fatto un po' di pratica su altre avventure e alcune sezioni sono un po' ripetitive.
Un consiglio: giocare i primi due capitoli della saga, finanche utilizzando una soluzione, è consigliato per capire i numerosi riferimenti, spesso a livello di "battute" che costellano questo nuovo gioco della Sierra.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

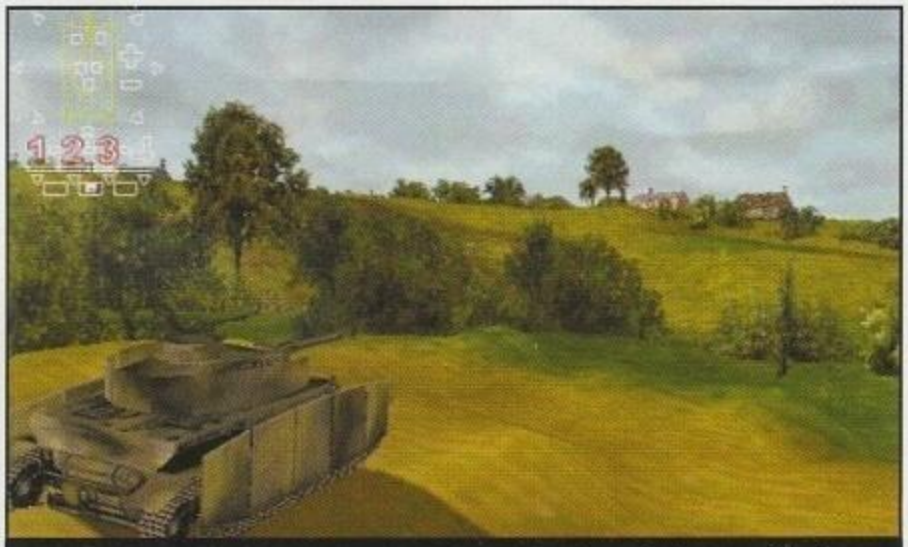
PANZER ELITE

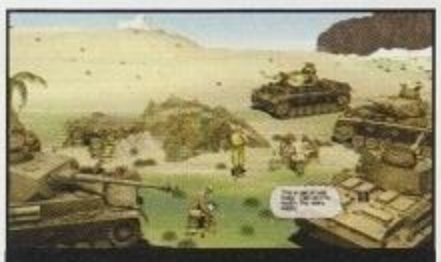
Guidare un carro armato della Seconda Guerra Mondiale è uno dei vostri sogni reconditi? *Panzer Elite* è pronto a realizzarlo degnamente.

INFO
Titolo: Panzer Elite
Casa: GT Interactive
Genere: Simulazione
Sviluppatore: Wings Simulations
Distributore: Halifax
Prezzo: 108.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: PII 233
RAM: 32Mb
Grafica: SVGA
Spazio su HD: 200 MB
CD-ROM: 4X

Panzer Elite è un simulatore di carro armato ambientato durante il secondo conflitto mondiale, dall'offensiva statunitense nel deserto (inizio 1943) alla fine della campagna di Normandia (tarda estate 1944). Il programma pone il giocatore al comando di un plotone di carri impegnato in una serie di scenari a livello di compagnia/battaglione, sia dalla parte tedesca che da quella americana.
Il gioco ricostruisce meticolosamente 84 veicoli e tipi di fanteria tedeschi e alleati (vedi box nella pagina), tra i quali 18 "guidabili". La prima cosa che senz'altro colpisce l'appassionato di storia militare è che – per la prima volta – è possibile entrare "fisicamente" all'interno dei carri ricostruiti e guardarsi intorno in realtà virtuale, scoprendo finalmente come erano gli interni del "Tigre", del "Panther", dell'M4 "Sherman" e di uno qualsiasi degli altri carri su cui è possibile salire. L'effetto è, prevedibilmente, estremamente claustrofobico, e questa non è solo una caratteristica "cosmetica" del gioco: come vedremo, uno dei principali problemi di *PE* è, paradossalmente, anche il suo più grande punto di forza: una giocabilità "ostica" i cui limiti riproducono però fedelmente le difficoltà e frustrazioni reali che un vero carrista sperimentava durante la sua "carriera" durante il grande conflitto. All'inizio il giocatore può decidere se optare per uno scenario di *Instant Action* (facile e fondamentalmente di addestramento), se partecipare a uno degli 80 scenari già preparati (40 per parte) o se iniziare una delle tre campagne proposte (Nordafrica, Italia e Normandia) che conducono il giocatore in ordine cronologico attraverso una serie di scenari precostruiti. E' possibile anche partecipare a due campagne collegate, oppure a una *Grand Campaign* che copre tutto il periodo 43-44. La modalità campagna include una semplice ma completa parte "gestionale" che obbliga il giocatore a preoccuparsi di aspetti come la disponibilità dei mezzi, il variare della qualità degli equipaggi (che aumentano le loro abilità con l'esperienza come in *M1 Tank Platoon 2*), il rifornimento di carburante e munizioni e così via. La battaglia vera è propria si segue a bordo del proprio carro. Non è possibile, infatti, saltare tra i vari carri del proprio plotone (come accadeva in *M1TP2*), e se si viene distrutti o uccisi lo scenario termina immediatamente. Si possono coprire tutte le cinque posizioni dell'equipaggio. (comandante, guidatore, cannoniere, addetto alla radio e caricatore), ma la nostra esperienza c'insegna che raramente si giocherà in panni diversi da quelli del comandante. L'interfaccia è concettualmente semplice ma, in realtà, poco immediata. In alto a sinistra la figura stilizzata del nostro carro ci permette di comandarlo e di ruotarne la torretta con un semplice click del mouse, mentre appena sotto le icone degli altri carri del plotone consentono di selezionarli per inviare loro degli ordini. Esiste un menù di comandi richiamabile su schermo o accessibile anche da tastiera, ma la prima opzione non è molto pratica, e la cosa migliore per il giocatore è memorizzare i tasti delle azioni più importanti. Interessantissima, infine, è la possibilità di cliccare su un punto del paesaggio e di ordinare a uno o più carri del plotone di dirigersi verso quel punto preciso – un ottimo metodo per dispiegare tatticamente i propri mezzi. L'intelligenza artificiale è indubbiamente uno dei punti di forza del gioco, grazie anche a un espediente utilizzato dalla Wings Simulations: le strategie delle due parti sono programmate *individualmente* per ogni scenario. I mezzi alleati e nemici combattono quindi in modo logico e avvincente effettuando aggiramenti e puntate sugli obiettivi assegnati, invocando il vostro aiuto quando le cose si mettono male e perfino ritirandosi in caso di gravi perdite. La sensazione di essere immersi in un campo di battaglia autentico è fortissima, e il giocatore è anche costretto a compiere scelte strategiche talvolta difficili: è meglio continuare sull'obiettivo assegnato o abbandonarlo temporaneamente e portare i propri corazzati in aiuto del fianco sinistro che sta cedendo? Uno scenario può essere vinto o perso sulla base di decisioni di questo tipo. Assolutamente inedita per un simulatore ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale è la presenza fanteria. La grafica dei piccoli soldatini è spartana ma la loro inclusione è fondamentale: squadre armate di bazooka o *panzerfaust* possono nascondersi nelle case dei villaggi o nei boschi, i *panzergrenadier* combattono con i *G.I.* americani a colpi di mitra, invocando il vostro aiuto, e il vostro capocarro può essere seccato da una fucilata ben assestata mentre metteva la testa fuori dalla torretta per avere un'idea più chiara della situazione. Un punto in cui *Panzer Elite* batte qualunque concorrente a mani basse – *M1TP2* incluso – è la rappresentazione delle leggi fisiche del mondo virtuale. Le traiettorie dei colpi vengono calcolate su leggi balistiche precisissime, e, quando essi colpiscono, il programma conside-


Questa immagine, fornita dalla Wings Simulations, mostra la qualità grafica di *Panzer Elite* (al massimo livello di dettaglio) nel caso possediate una scheda acceleratrice con almeno 16Mb di RAM *onboard*. Il cielo, in questa versione, non era ancora stato finalizzato.


La schermata del "Quartier Generale" da dove è possibile gestire tutti gli aspetti della campagna, dall'assegnazione degli equipaggi ai vari carri, al rifornimento di carburante e munizioni al fondamentale *briefing* delle missioni future.

L'interno di un *Tiger I* visto dalla postazione. Notate la rappresentazione in realtà virtuale simile a quella degli abitacoli dei moderni simulatori di volo.

Questo diagramma mostra l'accurato modello di rappresentazione dei danni. Ogni area colorata corrisponde a un diverso sistema del carro, che può essere danneggiato o distrutto in base all'angolo di impatto dei colpi e alla loro penetrazione. Lo schema mostra i possibili danni allo scafo, mentre sovrastruttura e torretta sono trattate indipendentemente con diagrammi simili.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ra lo spessore della corazza del bersaglio, l'angolo di impatto, la velocità del proiettile e il suo peso per calcolarne la capacità di penetrazione. Tale penetrazione viene a sua volta utilizzata per determinare i danni subiti dal bersaglio – danni che variano in base al punto in cui esso è stato colpito e alla violenza dell'impatto. I carri non si limitano a saltare in aria o meno, ma possono essere danneggiati in una ventina di sistemi diversi, dalle sospensioni alle marce del motore al dispositivo di rotazione della torretta, con conseguente impatto sulle loro prestazioni. L'accuratezza delle leggi fisiche si applica anche al movimento dei carri: un panzer che affronta un pendio troppo ripido può scivolare indietro, o perfino ribaltarsi di fianco! Una cannonata sparata in movimento genera un rinculo che può fare rallentare o sbandare, mentre case e altri oggetti del paesaggio possono essere sfondati o abbattuti a cannonate (e le rovine essere utilizzate come protezione!) Naturalmente se volete abbattere una casa vi consigliamo di provarci prima con un "Tigre" da 56 tonnellate piuttosto che con un Pzk.IIIH...

Panzer Elite presenta diversi problemi oggettivi. A parte alcuni bug che causavano crash improvvisi, e che sono stati quasi completamente risolti con il primo patch, tra i limiti riscontrati il più serio è la grafica. I problemi di *clipping* sono estremamente marcati, ed è assolutamente comune, durante il gioco, guardare fuori dal proprio carro attraverso "fessurone" che paiono aprirsi improvvisamente nella sua corazza. "Paeggisticamente" però, il programma presenta un mix di debolezze ma anche di fascino. Gli oggetti e il paesaggio sono qualitativamente inferiori perfino a *M1* – un titolo di oltre un anno fa – ma geograficamente il terreno è ricostruito in grande dettaglio, con colline, avvallamenti e numerosissime irregolarità che fanno sobbalzare e ondeggiare realisticamente i carri (oltre che a far comprendere perché mirare in movimento fosse quasi impossibile). Inoltre l'atmosfera delle tre ambientazioni è molto ben resa, e le differenze tra Deserto, Italia e Normandia sono così ben rese che si ha davvero la sensazione di combattere in teatri di battaglia diversi.

Non tanto un "problema", quanto una "scelta filosofica", è invece l'aspetto di *PE* che merita maggiormente di essere discusso: stiamo parlando, come abbiamo visto, della giocabilità. *PE* parte con il proposito di essere il più realistico *simulatore* di carro armato della seconda guerra mondiale, e questo implica – come avveniva ai carristi che combatterono storicamente – un buon ammontare di vita grama per il giocatore. I problemi più seri sono la scarsa "consapevolezza situazionale" (Dove sono io? Dove sono i miei alleati? Cosa stanno facendo?) e l'oggettiva difficoltà di controllo degli altri carri del proprio plotone. Tutto ciò è *assolutamente realistico*: un comandante di plotone nel 1944 aveva l'incarico di guidare i propri veicoli in battaglia mentre si trovava a bordo di una scatola d'acciaio claustrofobica e sobbalzante, con apparecchi radio inaffidabili e primitivi, la necessità di orientarsi confrontando il paesaggio circostante con una mappa spesso imprecisa, e mentre intorno fischiavano proiettili e esplosioni. *PE*, nell'affrontare questo aspetto della simulazione, non fa compromessi. E' possibile, è vero, attivare alcune semplificazioni e lasciare altri compiti (come il fuoco con il cannone, o l'avvistamento e identificazione dei nemici) al computer, ma in generale mentre giocate le prime volte attendetevi un buon grado di frustrazione: carri persi per strada non si sa quando o perché, formazioni alleate che comunicano di punto in bianco di essere in rotta e il sempreverde saltare in aria all'improvviso senza altre spiegazioni sull'accaduto... Infine, tra le mancanze del gioco segnaliamo l'aviazione (prevista comunque per le future espansioni), mentre è presente l'artiglieria, il cui supporto può essere richiesto dal giocatore durante la battaglia. Per il momento non è ancora previsto un editor di scenari. In definitiva, malgrado alcuni piccoli problemi di interfaccia e i succitati bug, *Panzer Elite* è un successo pieno – considerati, lo ripetiamo per un'ultima volta – gli obiettivi che si era proposti. Un disco scenari che espanderà e migliorerà il primo titolo è già annunciato, mentre un ipotetico *PE2* dovrebbe coprire un teatro di guerra ancora più affascinante: il fronte russo. Personalmente non vediamo l'ora!

Vincenzo Beretta

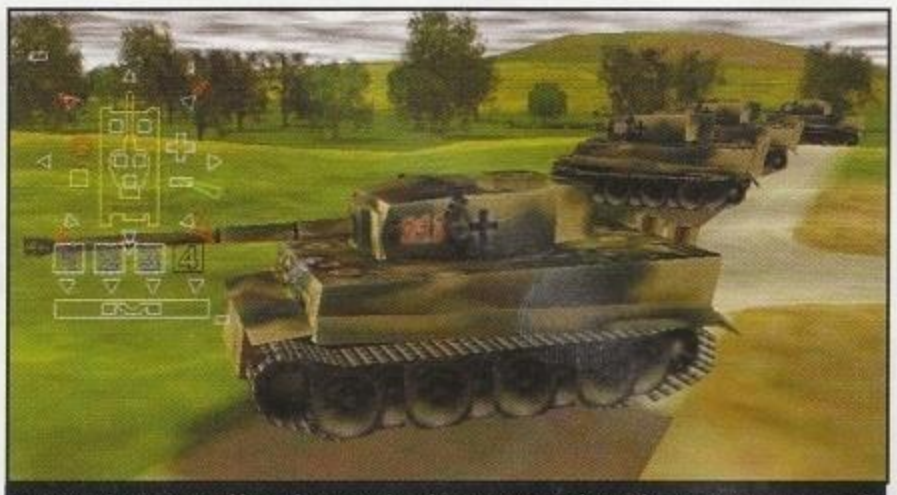
I CARRI

TEDESCHI
Panzer III H
(nel plotone ma non guidabile)
Panzer III J
(nel plotone ma non guidabile)
Panzer III N
(nel plotone ma non guidabile)
Panzer IV E
Panzer IV F2
Panzer IV H
Panzer IV J
Panther D
Panther A
Panther G
Tiger I E
Tiger I E (migliorato)

AMERICANI
M5A1
(nel plotone ma non guidabile)
M10GMC
(nel plotone ma non guidabile)
M4
M4A1
M4A3 Mid
M4A3(75)W
M4A2 Late
M4A1(76)W
M4A2(76)W
M4A3(76)W
Jumbo

Il gioco include anche 61 unità di supporto che vanno dai micidiali *Tiger II* tedeschi ai cacciacarri come lo *Jadgpanther* a svariati semicingolati e unità di fanteria e artiglieria (mortai e cannoni anticarro inclusi), per un totale di 84 unità diverse.

Un *PzK. III* tedesco ingaggia una compagnia di fanteria americana nella Tunisia meridionale. Molti scontri avvengono a distanze troppo grandi perché i nemici siano chiaramente distinguibili.



Una vista che terrorizzerebbe qualunque carrista che si rispetti: un plotone di *Tiger I* appostato in un villaggio si prepara ad aprire il fuoco contro una colonna corazzata americana nelle vicinanze di St. Lo...

Una coppia di *Tiger I* in azione contro uno sfortunato plotone americano. Il bersaglio selezionato può essere assegnato a uno qualsiasi dei carri del nostro gruppo, mentre noi ci occupiamo di altri avversari.

Una delle dettagliatissime mappe del gioco, ricavate da autentiche mappe americane e tedesche dell'epoca. L'area di gioco per ogni scenario è immensa, e la topografia del terreno è ricostruita con un margine di errore di circa un metro.

PC ZETA COMMENTO

Se ci permettete un paragone "in tema", *Panzer Elite* ci ricorda un T-34 russo: spartano, poco rifinito, eppure il migliore della categoria nella sua generazione. Il primo impatto negativo, la grafica funzionale, ma non eccellente e la giocabilità sacrificata all'accuratezza della simulazione potrebbero lasciare incerto anche l'appassionato più sfegatato, soprattutto con alle spalle titoli più rifiniti e giocabili come *M1 Tank Platoon 2*. Non è così: *Panzer Elite* premia dieci volte la pazienza di chi, liberatasi la mente da preconcetti, desidera calarsi nei panni dei carristi dell'ultimo conflitto, e sperimentare quanto grama, incerta e faticosa fosse la vita che conducevano – un'esperienza in "prima persona" che, si scoprirà, era ben diversa dal muovere elegantemente le pedine di *Steel Panthers* dall'alto di una posizione comoda e favorevole. *Way to go*, Wings Simulations!!!

8

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLIGHT SIMULATOR 2000

Il simulatore di volo civile per antonomasia arriva in versione "2000" ed è pronto ad atterrare al meglio nel terzo millennio dell'aeronautica digitale.

INFO

Titolo: Flight Simulator 2000
Casa: Microsoft
Sviluppatore: BAO
Genere: Simulatore di Volo Civile
Distributore: Microsoft
Prezzo: L. 129.000 (Standard) / L. 149.000 (Professional)

SISTEMA CONSIGLIATO

Processore: PII 233MHz
RAM: 32Mb
Hard Disk: 400Mb
Grafica: SVGA
Sistema operativo: Windows 95/98
CD-Rom: 4X

Che amiate o che odiate la Microsoft, c'è almeno un appuntamento che gli appassionati di tutto il mondo attendono ogni due o tre anni: l'uscita della nuova edizione di *Microsoft Flight Simulator*, il più antico e giocato simulatore di volo civile oggi sul mercato.

Ogni nuova edizione di *FS* ha sempre migliorato e ampliato il programma, costruendo sulle cose buone delle versioni precedenti e – talvolta – perfino ascoltando le richieste dei milioni di piloti virtuali che in tutto il mondo dedicano ore e ore del loro tempo libero a questo gioco. In un certo senso, pur essendo per tradizione accompagnato da mugugni e manifestazioni d'insoddisfazione per questa o quella parte del programma, ogni nuovo rilascio di *FS* ha sempre avuto il vantaggio rispetto ai prodotti concorrenti di ripartire sempre da basi solide e collaudate, espandendo un mondo virtuale che ha ormai sulle spalle diciotto anni di storia.

Per il 2000 gli sviluppatori avevano promesso quella che sarebbe stata, senza riserve, la più sostanziosa evoluzione di *FS* mai avvenuta nel corso della sua storia. Nuovi aerei, nuove città, nuovi *tool*, un nuovo motore grafico... Ora che *Flight Simulator 2000* è atterrato sui nostri PC tutto il mondo (un'espressione, che, vedrete, torneremo a usare) è pronto per salirci a bordo a fare un giro. Cosa si vedrà da lassù? Allacciate le cinture!

Un'immagine ormai entrata nella storia dei videogiochi, al pari della schermata di apertura di *Pac Man* o di quella di *Doom*: il nostro Cessna pronto al decollo all'aeroporto di Megis Field, vicino a Chicago.

Il tradizionale Cessna in volo sopra alle Hawaii al tramonto, con le luci di posizione accese.

MA TU IN CHE CLASSE VOLI?

La prima novità, almeno per quanto riguarda la serie, è la pubblicazione di due diverse versioni del programma. L'edizione *Standard* contiene tutti i file necessari per giocare, due nuovi aerei (il Concorde e il Boeing 777-300) e sei aree geografiche finemente dettagliate (Londra, Parigi, New York, Los Angeles, San Francisco e Chicago). Essa è stata pensata per chi si preoccupa soprattutto di volare e divertirsi, senza dedicare altro tempo al programma.

Il Boeing 737-400 può essere il vostro primo passo nel mondo dei piloti commerciali. In questa immagine lo vediamo sorvolare un fitto strato delle nuove nubi di *FS2000* sopra a Città del Messico.

La versione *Professional* aggiunge a questa base altri due aerei (il Mooney Bravo e il King Air 350), sei nuove aree geografiche (Boston, Washington D.C., Seattle, Roma, Berlino e Tokio – le ultime tre ci mettono un po' di inquietudine!) e, soprattutto, due importantissimi *tool* che permetteranno agli appassionati di creare aerei e pannelli personalizzati.

E' bene dire che il nostro consiglio sarebbe di acquistare comunque la *Professional Edition*, dal momento che tutto il ben di dio in più, viene fornito a un costo addizionale piuttosto modesto (per non parlare del fatto che i due aerei che preferiamo tra i nuovi sono entrambi nella *Pro*). In Italia, però, è stato deciso di tradurre nella nostra lingua solo la versione *Standard*. La giustificazione è che gli appassionati di *FS2000* interessati alle caratteristiche addizionali, sono probabilmente persone che già padroneggiano la lingua inglese, ma questa è una scelta di *marketing* della quale francamente ci rammarichiamo, perché taglia fuori tutti coloro non anglofoni che magari desideravano entrare a fare parte appieno del mondo di *Flight Simulator* a partire da *questa* edizione...

La vista *top down* dall'aeroporto Kennedy di New York zoomata al massimo mostra la cura con cui i profili geografici del territorio sono riprodotte in *FS2000*.

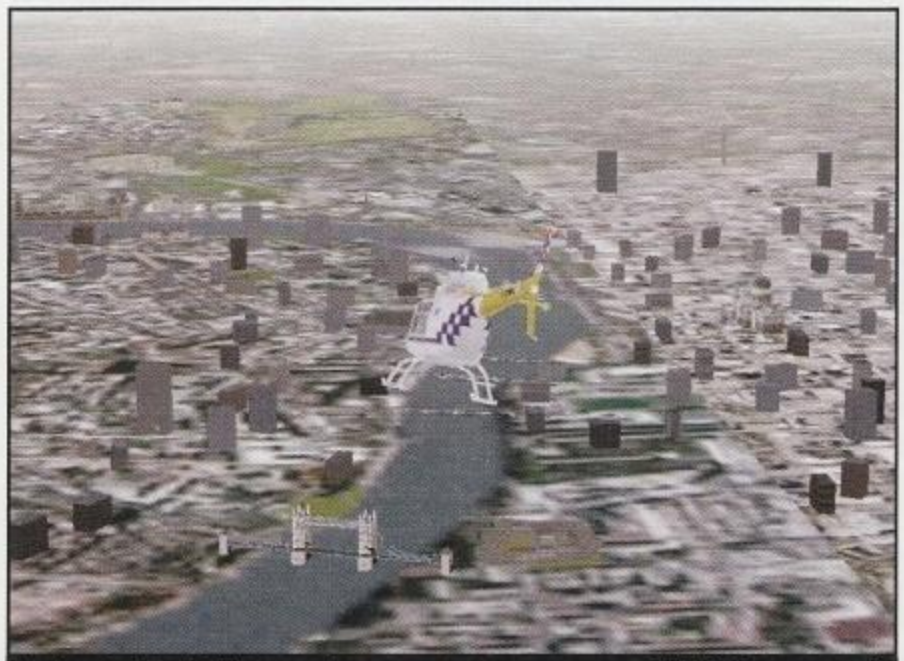
UN MONDO A PARTE

FS2000 utilizza un'ulteriore evoluzione del motore grafico sviluppato dalla Microsoft per il suo *Combat Flight Simulator*. Al primo impatto le differenze rispetto al vecchio motore di *FS98* non sembrano eccessive, ma basta qualche voletto di prova per accorgersi che i programmatori hanno, a tutti gli effetti, gettato le basi per quella che

Il *flight planner* genera automaticamente un piano di volo tra due aeroporti di nostra scelta (qui vediamo un volo Atene - Il Cairo). Il giocatore può quindi intervenire e modificarlo a proprio piacimento.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

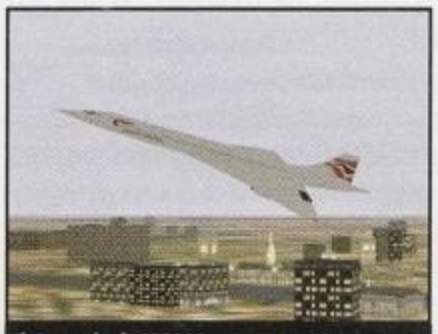
http://www.oldgamesitalia.net/


In volo su Londra sul Bell Jetranger. Immagini come questa mostrano una delle debolezze rimaste alla grafica di *Flight Simulator*, ovvero la rappresentazione "scatolosa" delle città.

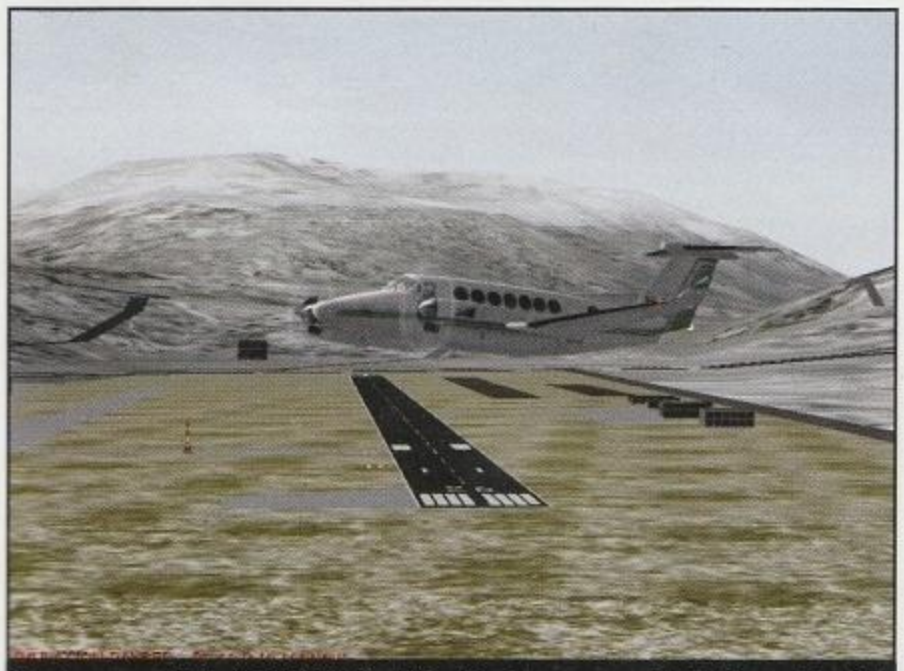
sarà la grafica della serie nel nuovo millennio. La prima cosa che si nota è la scomparsa dei poligoni: le montagne, le valli e gli altri rilievi del terreno presentano le corrette superfici curve e ondulate. Ciò permette a *FS2000* di rappresentare la topografia dell'intero pianeta con un margine di errore di pochi metri, rilevata direttamente dalle mappe digitali della Terra, curate degli istituti geografici internazionali. Tutti i principali punti di riferimento naturali e artificiali (come i centri abitati e le strade) sono al loro posto, dall'Alaska a Zanzibar, e sebbene noi non ci abbiamo provato, alcuni piloti virtuali su Internet hanno riferito di essere riusciti a volare a vista da un punto all'altro di una regione del pianeta seguendo la rotta su una cartina topografica che tenevano sulle ginocchia – un'esperienza straordinaria! Un'altra innovazione del nuovo motore grafico è la variazione dinamica del paesaggio in base a tempo, stagione, quota e ora del giorno. I rilievi più alti sono perennemente innevati, e il limite delle nevi scende verso il basso durante l'inverno. Le variazioni stagionali del fogliame garantiscono poetiche tinte rosse e gialle ai paesaggi autunnali nelle regioni boscose, con distese di verde più o meno carico durante i mesi belli. Il sole si sposta nel cielo illuminando dinamicamente il paesaggio in base alla sua posizione, e il colore della sua luce varia dall'alba al tramonto.

La nuova rappresentazione topografica del terreno garantisce finalmente un realistico apparire dei rilievi all'orizzonte. Nelle precedenti edizioni di *Flight Simulator*, infatti, poteva capitare di volare su una pianura sconfinata solo per vedere comparire delle montagne di botto davanti al muso del nostro aereo. Questo in *FS2000* non accade più, e la visibilità dei rilievi è limitata solo dalla foschia e dalle condizioni meteorologiche. Parlando di queste ultime, il programma fornisce ora una dettagliata rappresentazione delle nubi (sebbene esse a breve distanza appaiano ancora "blocchettose") e degli effetti meteorologici sul volo. Il giocatore può impostare il suo tempo atmosferico preferito in una schermata estremamente dettagliata o, addirittura, collegarsi a Internet e scaricare le reali condizioni atmosferiche presenti in quel momento nel luogo in cui il suo aereo è posizionato! Questo servizio non è ancora attivo per ogni parte del mondo, ma fa un certo effetto vedere piovere a New York e scoprire con una telefonata che laggiù sta effettivamente piovendo! L'unica opzione che non siamo riusciti a trovare è quella per lo smog, ma nelle dozzine di menù e sottomenù di *FS2000* non possiamo sinceramente escludere che ci sia scappata...

Una volta entrati nel mondo virtuale vero e proprio, un occhio di riguardo va rivolto agli aeroporti. In *FS98* erano circa 3000, in *FS2000* sono l'incredibile cifra di 21.000. Aree geografiche come lo stato del Texas hanno qualcosa come 1313 aeroporti diversi, mentre perfino luoghi dimenticati da Dio come la Repubblica Centrafricana presentano le loro brave 14 piste. Praticamente, se una striscia di terra su cui è possibile atterrare esiste nella realtà, in *FS2000* c'è – insieme ai suoi corretti ausili navigazionali. Per quanto riguarda la compatibilità con gli scenari sviluppati per *FS98* e *95*, noi l'abbiamo testata con *Italy 98* e *The Triangle* della Lago, con *Australia Special Edition* dell'inglese The Associates, e con una grande varietà di scenari *freeware* tra i migliori disponibili su Internet. In generale non abbiamo avuto problemi nell'installare e utilizzare gli *add-on* geografici: basta aprire l'apposita schermata, indicare la cartella sul nostro HD dove sono situati i *file* specifici e il gioco è fatto. Una volta segnalata al programma la presenza dell'*add-on*, è quin-


Il Concorde di *FS2000* può portarvi in tre ore e mezza da New York a Londra, direttamente nella vostra camera d'albergo. Non provateci con il Concorde vero, però!

La visibilità dalla cabina di pilotaggio del Mooney Bravo è più o meno pari a quella che si ha da un sottomarino in immersione, ma senza dubbio la strumentazione è molto ricca!


Il nostro aereo preferito di *FS2000*, IL Beech King Air: veloce e manovrabile, è ottimo per il volo da diporto sulle brevi e medie distanze. Qui lo vediamo in volo su Innsbruck.

AEROPORTI NELLA RETE

Su Internet esistono naturalmente milioni e milioni di siti dedicati alla serie *Flight Simulator* e alle sue espansioni. Tra questi, noi quotidianamente facciamo riferimento a tre:

http://www.simvolo.com
Sito italiano dedicato alla navigazione virtuale in tutte le sue forme, con recensioni, notizie (anche dal mondo dell'aviazione reale), consigli tecnici e *download*.

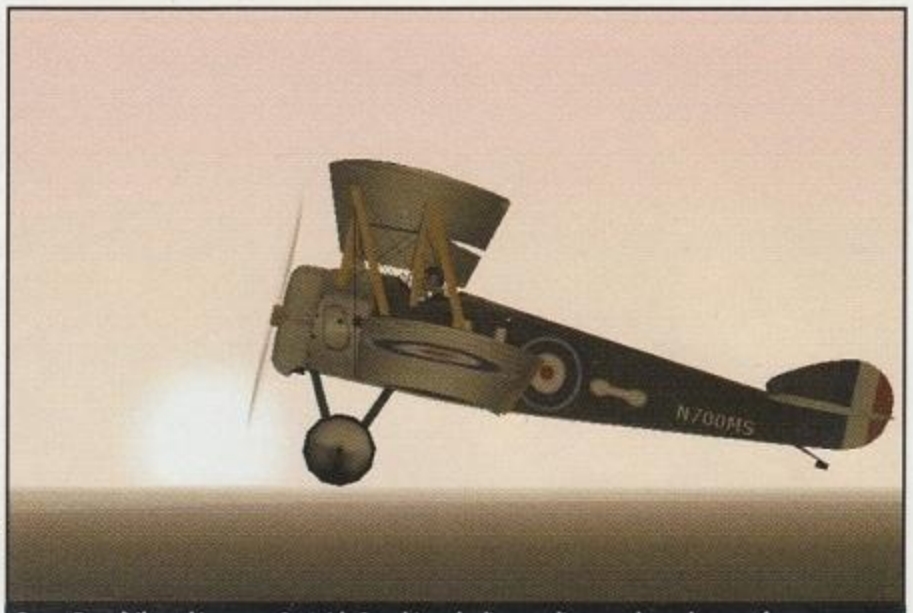
http://www.flightsim.com/cgi/kds?f4oea04k=main/wor-map.htm
L'area del sito americano *Flightsim.com* che raccoglie tutti gli *add-on* presenti in rete, divisi per nazione. Se decollare da una versione geograficamente corretta dell'aeroporto di Antananarivo è in testa alle vostre priorità, questo è il posto giusto per voi!

http://www.flightsim.com/cgi/kds?f4oea04k=main/airmap/air-map.htm
Quest'area di *Flightsim.com* raccoglie invece aerei, pannelli, modelli di volo e file audio creati dagli appassionati, e divisi per linea aerea di appartenenza. Le linee aeree sono a loro volta raccolte per nazione. Una volta di più, se non riuscite a dormire perché *FS2000* non propone la corretta livrea per l'Air Aruba, qui troverete la soluzione...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il Mooney Bravo, un velivolo approssimativamente nella classe del Cessna ma dalle prestazioni superiori (ed anche più complesso da pilotare). Qui siamo in volo su Algeri, con l'espansione *freeware Africa Plus* installata.



Dawn Patrol! Il vecchio e caro Sopwith Camel in volo di pattugliamento lungo la costa francese.

La schermata in cui si determinano l'ora e il giorno del nostro volo. A sinistra possiamo vedere in tempo reale come le nostre scelte modificano l'aspetto del paesaggio.

La gestione avanzata delle condizioni meteo è molto dettagliata, e altrettanto funzionale. Qui stiamo aggiungendo al nostro volo un tetto di nubi grevi di pioggia.

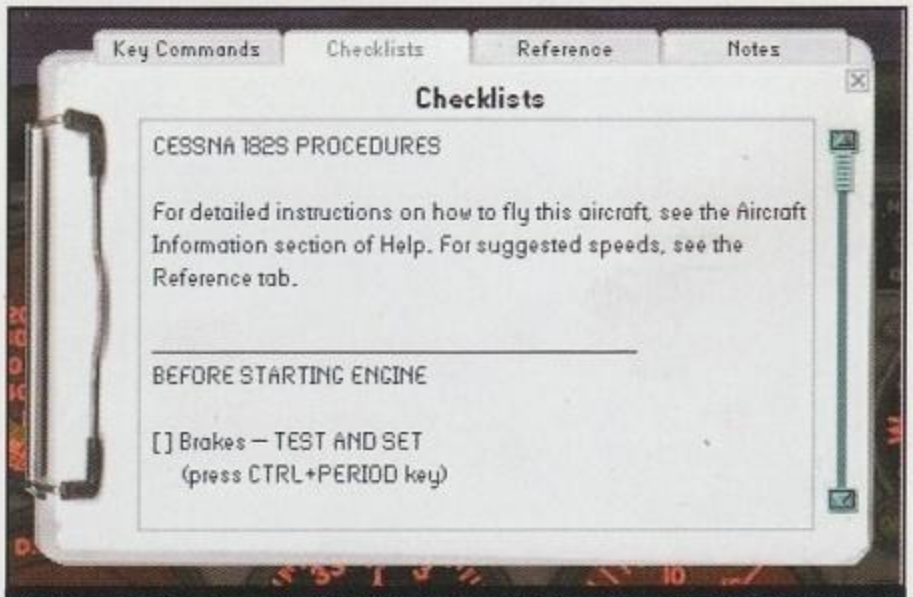
di possibile selezionarlo e disselezionarlo cliccando sulla casella accanto al suo nome, mentre è altrettanto facile modificarne la posizione nella sequenza dei *layer* che costituiscono il mondo di *FS2000*.
L'unico problema che abbiamo potuto riscontrare nell'uso delle vecchie espansioni è che non sempre la loro geografia coincide con quella di *FS2000*; è possibile in alcuni casi vedere fastidiosi effetti di "sdoppiamento" delle montagne, mentre talvolta andando a un nuovo aeroporto ci si può trovare sfasati di alcuni metri rispetto alla pista, e magari addirittura capitare dentro a una struttura! Il nostro consiglio è di disabilitare sempre il rilevatore di collisioni quando si utilizza uno scenario per *FS98*, almeno finché non si è completato il rullaggio fino a inizio pista.
Infine, per citare un caso a noi vicino, è bene dire che *Italy 98* della Lago è naturalmente più completo e dettagliato dello scenario di *default* fornito con *FS2000*, ma che per quanto abbiamo potuto verificare quest'ultimo è talvolta più preciso nella rappresentazione topografica del territorio. Per esempio, i contorni dei laghi dell'Idroscalo nei pressi dell'aeroporto milanese di Linate sono più dettagliati in *FS2000* che in *Italy 98*. La Microsoft in ogni caso assicura anche la piena compatibilità delle avventure, dei velivoli e dei pannelli sviluppati per le versioni precedenti del gioco. Anche qui, per quanto abbiamo potuto verificare con gli esempi scaricati da Internet, la cosa corrisponde al vero; in casi particolari è normale comunque che gli autori *freeware* includano note sui problemi riscontrati nei file *readme* che accompagnano i file – mentre è pressoché certo che presto inizieranno a uscire nuove versioni specifiche per *FS2000*!

DINAMICA DELLA FLUIDITA'

Abbiamo riservato un paragrafetto a parte a quella che, *apparentemente*, è la più grande delusione che *FS2000* infliggerà ai suoi piloti: la scattosità. Il nuovo motore grafico sembra infatti richiedere un PC iperpotenziato per funzionare decentemente: tutti i dettagli al massimo garantiscono infatti qualcosa come 5-6 frame per secondo sui centri abitati a 1024x768 su un PIII 500 equipaggiato con due Voodoo2 in SLI – e questo malgrado l'assicurazione da parte degli sviluppatori che *FS2000* utilizza le routine grafiche *custom* dei processori PIII. Cosa succede? Succede che tale scattosità dipende *da un unico bug* contenuto nel programma: ogni volta che attivate il pannello degli strumenti, l'indicatore di orizzonte artificiale decurta le prestazioni del motore grafico del *40%-50%*!! Per verificare questo fatto basta o volare a tutto schermo (tasto "W") o disattivare lo strumento nel menù *Avarie*: voilà, il *framerate* quasi raddoppia! Incredibile, vero? Già, ed, infatti, è molto probabile che tale bug verrà corretto dagli sviluppatori in una prossima *patch*. Per questa ragione, vi invitiamo ad avere fede e a non gettare via la vostra copia dopo il primo volo – e neppure a spendere un milioncino in un processore nuovo per giocare a *FS2000*... tutt'al più, per ora addestratevi a volare senza l'importante strumento!

TUTTI A SCUOLA

L'altra grande novità di *FS2000* è la presenza – finalmente! – di un corso di pilotaggio come Dio comanda. Un corso, oltretutto, accompagnato per la prima volta da tempo immemorabile, da un robusto manuale stampato su carta.
I corsi in realtà sono due, e a loro volta divisi in più parti. Uno è un tutorial scritto per *FS2000* da un autentico istruttore di volo civile statunitense, e prevede lezioni graduali accompagnati da filmati e da una parte testuale che si trova sul manuale. Il secondo è una serie di lezioni di difficoltà progressiva suddivise in diversi "sottocorsi" dedicati, rispettivamente, alla navigazione aerea base, per diporto, commerciale e così via. Le lezioni sono accompagnate dalla voce di un istruttore che ci spiega cosa dobbiamo fare in tempo reale, senza distrazioni derivanti dal dover leggere il manuale, e ricordano per certi aspetti quelle simili di *Longbow 2*.
I corsi sono ottimi, per nulla noiosi e comprensivi di tutti gli aspetti di *FS2000*. Particolarmente importanti, per noi, sono state le parti dedicate alla navigazione strumentale e all'impiego degli ausili come VOR e ILS. OK, per molti potrà sembrare una cosa banale, ma decollare da Chicago, volare con gli strumenti sopra alle nubi per qualche ora e, al momento giusto, scendere di quota e vedere apparire Los Angeles sotto di noi è stato un momento indimenticabile! *FS2000* fornisce inoltre due ottimi ausili per il pilota virtuale: un apparecchio GPS perfettamente funzionante e un gene-



Ogni aereo ha in dotazione un brogliaccio di bordo accessibile in qualsiasi momento che riassume le sue caratteristiche, la procedure specifiche di volo e i comandi da tastiera. E' anche possibile prendere delle note.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ratore di piani di volo, che possono essere modificati a piacere e caricati nel GPS.

SUONA BENE

Parlando dell'importante aspetto dell'audio, tutto ciò che l'umile recensore può dirvi è che... suona bene! Non abbiamo purtroppo esperienza di come siano i suoni a bordo degli aerei veri ma, affidandoci una volta di più alle impressioni riscontrate su Internet da chi ne sa più di noi, quelli di *FS2000* sembrano molto realistici per tutti i velivoli presentati. La Microsoft afferma di avere registrato dal vero tutti i suoni corretti per ogni singolo aereo, ed è certo che lo *spool* dei motori di un 777-300 emesso dalle casse della *SB Live* di casa nostra ha fatto vibrare le finestre...
Parlando dello *spool*, è comunque una sorpresa, nelle viste esterne, vedere le turbine dei reattori iniziare a ruotare e accelerare come negli aerei veri – una pennellata grafica non fondamentale ma comunque gradita!

SABBIA NEI PISTONI

Un prodotto vasto e complesso come *FS2000* raramente può esistere nella sua prima versione senza la sua giusta dose di bug. In questo caso però la parola "giusta" non è usata a sproposito perché, se si esclude quello molto grave dell'orizzonte artificiale, essi sono perlopiù abbastanza secondari, e, addirittura, è possibile che di alcuni (come l'assenza di alcune piste di atterraggio nella regione del Senegal!) il volatore virtuale medio non se ne accorgerà mai. In generale, la maggior parte dei bug segnalati dagli appassionati alla Microsoft riguarda l'implementazione errata di VOR e ILS, ma anche in questo caso gli errori riscontrati sono abbastanza sparsi, e riguardano perlopiù aeroporti secondari. Piuttosto clamoroso, invece, è il bug in base al quale le luci di atterraggio illuminano la pista solo nelle viste esterne, per scomparire totalmente quando si segue il volo dall'abitacolo! Alcuni appassionati hanno infine riferito che il programma dà segni di instabilità ogni volta che modificate la *cache* della schermata "Scenari" dal valore di *default* di 50Mb. Noi abbiamo provato una sola volta a settare una *cache* di 500Mb (con 8Gb liberi sul disco fisso), e non solo il programma si è inchiodato, ma abbiamo dovuto reinstallarlo! Siete avvertiti! Un altro *bug*, legato all'importazione di aerei e pannelli da *FS98* (inclusi quelli creati dagli appassionati), fa si che il programma si impianti ogni volta che caricate una situazione con uno degli aerei non di *default* di *FS2000*. La soluzione qui è di salvare *sempre* le vostre situazioni sempre con gli aerei di *default* e quindi di sostituire l'aeromobile con quello desiderato di *FS98* una volta che l'avete caricata, con il gioco in pausa.
In ogni caso, malgrado non vi siano ancora notizie ufficiali, le solite voci di corridoio affermano che la Microsoft è già al lavoro sul *patch* che risolverà quantomeno i più gravi tra questi problemi. Visto il supporto dato in passato a questo prodotto da parte della *Big M* penso che potremo attendere la sua pubblicazione con fiducia...

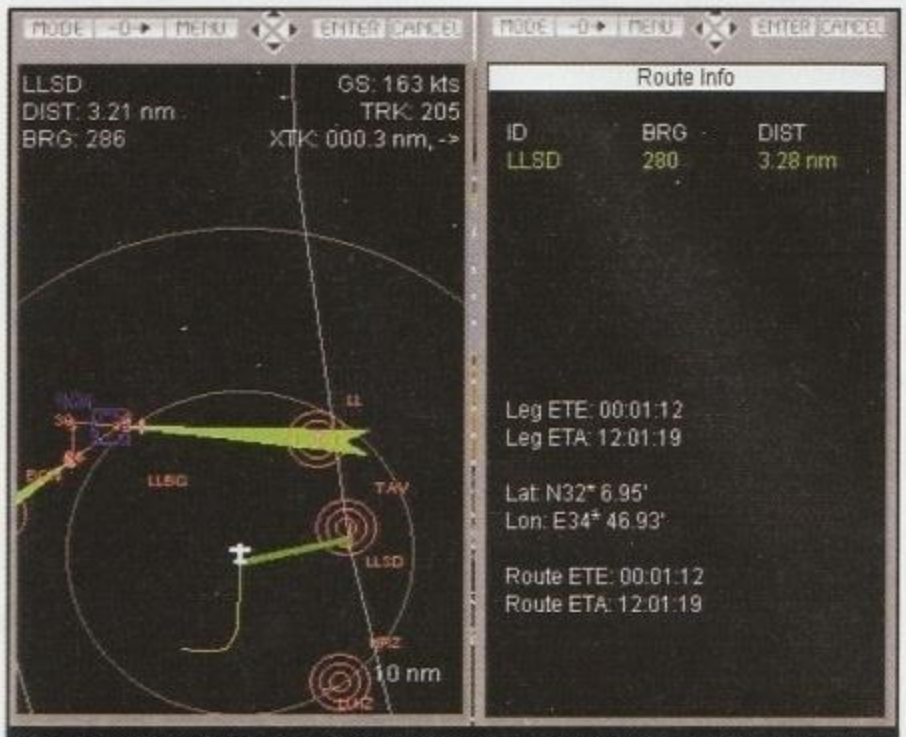
L'interno del King Air non è altro che un'immagine sovrapposta al paesaggio 3D, ma è comunque molto accurato.

YU-HU! In volo acrobatico sull'aeroporto di Roma Fiumicino a bordo del nostro Extra 300S!

CIELI FUTURI

Nel tirare le somme, in quest'ultimo paragrafetto della nostra recensione, per una volta ci abbandoneremo un po' le vesti del giudice obiettivo per raccontare quella che è stata la nostra esperienza personale, ovvero che con *FS2000* abbiamo finalmente scoperto un mondo. E in più di un senso! Non solo il mondo virtuale contenuto nel programma, mai come prima così vivo e vibrante, ma anche quello *on-line* degli appassionati che, veri e propri modellisti virtuali, mettono a disposizione di tutti aerei e scenari per le compagnie aeree e le regioni del mondo più impensate.
Per chi era già appassionato della serie, *FS2000* rappresenterà un passo deciso nel nuovo millennio. La compatibilità con le versioni precedenti e la tradizionale architettura aperta garantiscono agli sviluppatori indipendenti la possibilità di continuare nel loro lavoro, mentre i nuovi aerei garantiscono ancora più varietà di opzioni e prestazioni alla già nutrita flotta di *FS*.
Ma se dovessi indicare l'evoluzione più importante di *FS2000*, almeno per me, senza dubbio sceglierei i corsi e le lezioni di volo multimediali, che mi hanno finalmente permesso di entrare nel mondo di *Flight Simulator* in modo razionale e indolore. E poi l'implementazione di ausili come il *GPS* e il creatori di piani di volo, che permettono anche ai piloti civili da sedia a dondolo come me di decollare da New York al mattino e di arrivare a Mosca al tramonto, in un cielo rosso screziato da nubi.
In realtà è forse questa la qualità del gioco che si rischia di perdere nella ricerca del bug o dell'opzione mancante, e cioè che in *FS2000* si vola *dove si vuole e come si vuole nell'intero mondo!*
Volete visitare Londra in elicottero? Provare l'emozione di volteggiare in aliante sulle isole dei mari del sud? Guidare un Cessna da Los Angeles a New York facendo tappe intermedie negli aeroporti di mezzi Stati Uniti per rifornirvi (mentre dal CD viene *America* di Paul Simon)? In *FS2000* il limite è solo la vostra creatività – e se l'area che desiderate visitare non è molto dettagliata nello scenario di *default* è molto probabile che su internet qualcuno avrà già pensato ad arricchirla con un *add-on* scaricabile gratuitamente (noi abbiamo spalancato gli occhi quando abbiamo visto la qualità dello scenario per il Madagascar!)
Volare per diporto non mi ha mai dato così tante emozioni, e questa è una cosa per la quale, personalmente, non posso fare a meno di ringraziare gli sviluppatori di *FS2000*. E ora scusate, ma ho un Cessna da fare atterrare sulla Piazza Rossa...

Vincenzo Beretta



Una delle grandi novità di *FS2000*: il GPS. Permette di caricare piani di volo, di tracciare rapidamente rotte verso aeroporti di emergenza e così via.

PC ZETA COMMENTO

Flight Simulator 2000 merita pienamente il riconoscimento del voto sottostante e il bollino di PC ZETA consigliato. I miglioramenti apportati a questa versione sono talmente significativi da rendere secondari i piccoli difetti e la presenza di alcuni bug, d'altra parte naturalmente immancabili in produzioni di questa grandezza. Il dettaglio grafico, la completezza del manuale, la scuola di volo integrata ne fanno un prodotto assolutamente degno di presenziare fra i rossi pacchetti che stanzieranno sotto gli alberi di Natale.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVENANT

Nell'attesa di *Diablo II*, potrebbe essere cosa buona e giusta non restarsene con le mani in mano: sull'isola di Ahkuilon hanno così bisogno di noi da richiamarci dalle fiamme dell'Inferno...

INFO
Genere: Action-RPG
Casa: EIDOS
Sviluppatore: Cinematix
Distributore: LEADER **Tel.** 167-821177
Prezzo: L. 119.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: W95/98
Processore: PII/K-6 266 Mhz
RAM: 64 Mb
Grafica: Direct3D

...che botta di colore questi cristalli verdi...

Non sono chiari i motivi per cui l'antico guerriero Locke d'Averam stia trascorrendo la vita eterna tra le fiamme degli Inferi, ma la sua figura carismatica è necessaria al mondo dei viventi per sconfiggere una misteriosa setta che sta plagiando gli abitanti della pacifica Isola di Ahkuilon. I Children Of The Change, guidati dal folle sacerdote Yaghoro, hanno persino rapito Andria, la figlia del buon Re Tendrik, e lasciano intendere che la sua sorte non sarà delle migliori... dopo inutili tentativi di ripristinare l'ordine, il consigliere del Re propone la soluzione estrema: richiamare dall'Inferno Locke per dare il colpo di grazia alla setta e salvare l'innocente ragazza.

In *Revenant* impersoneremo Locke D'Averam, un muscoloso moraccione mascelluto dal carattere non propriamente amichevole: oltre ad essere confuso dal fatto di non conoscere nulla del proprio passato, Locke è pure temuto dalle stesse persone che dovrebbero riporre in lui le loro ultime speranze...del resto è un morto vivente! Il contorno del nostro personaggio non è quindi molto accogliente, e questo influirà sul suo carattere, sempre molto scontroso e cinico per tutto l'arco del gioco. Oltre a rappresentare un personaggio cupo, ci muoveremo in uno scenario isometrico di ispirazione Dark-Fantasy in cui le dominanti di colore sono prevalentemente il blu e il viola: per chi ama questi colori e le loro gradazioni più calde, *Revenant* è proprio un piacere visivo, anche perchè è subito evidente la cura con cui sono state realizzate le ambientazioni di gioco; la Cinematix si è infatti avvalsa della collaborazione di Den Beauvais, famoso artista canadese specializzato in illustrazioni fantasy, che ha curato l'aspetto complessivo del gioco dando preziosi consigli agli artisti interni. I progetti grafici sono stati in seguito renderizzati e texturizzati in 3D e poi convertiti e ritoccati in 2D: oltre allo sfondo suggestivo, sono stati aggiunti effetti luce in tempo reale che si inseriscono bene nel contesto della colorazione fino a renderla talvolta fin troppo stucchevole. Acqua di mare cristallina attraverso la quale si intuisce il biancore della sabbia, pozze di acqua gelida, stalattiti azzurrognole e cristalli violacei, torbida acqua stagna, lapilli incandescenti... non c'è che dire, *Revenant* dal punto di vista grafico parte col piede giusto e ci soddisfa dall'inizio alla fine. Gli stessi personaggi, protagonista e NPC, sono accuratamente animati: ogni movimento è stato elaborato col motion-capture e poi renderizzato con risultati fluidi che valorizzano la componente principale del gioco, ossia i combattimenti.

ANDIAMO A FAR FUORI UN PO' DI NEMICI

Revenant è un action-RPG, quindi non sarà possibile procedere negoziando: bisogna uccidere e spargere sangue in tempo reale, o con le maniere forti nel corpo a corpo, o con un più distaccato (ma pur sempre efficace) incantesimo. Quando per strada ci si imbatte in un nemico appaiono subito sullo schermo, affiancate alle nostre, le sue tre qualità: gli Hit Point (quanto gli resta da vivere), il Mana (il potere magico disponibile) e la Forza (cala in base all'affaticamento: meno Forza si ha, meno sarà efficace e potente l'attacco nel corpo a corpo).

Lungo l'arco del gioco incontreremo nemici calibrati al nostro grado di esperienza, quin-

...il mercato offre primizie fresche e succulente...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ecco l'accoglienza che ci riservano gli abitanti di Misthaven, quelli che dovremmo salvare...

I teleporter sono molto utilizzati in *Revenant*: qualsiasi sia la locazione in cui ci troviamo, possiamo ritornare a Misthaven per far scorta di pozioni, e andare da Jong per imparare nuove mosse per le battaglie.

Con l'automapping è difficile riuscire a perdersi e si ha una visione d'insieme di una porzione di area...nessuna sorpresa dietro l'angolo!

di difficilmente avremo problemi per batterli fin dai primi minuti di gioco: la gran parte degli avversari non offre eccessive complicazioni, e questo a favore dell'immediata fruibilità e contro la frustrazione che potrebbe crearsi di fronte a pericoli sporporzionati.

Un discorso a parte va fatto relativamente ad alcuni momenti topici del gioco, in cui per procedere bisognerà confrontarsi con creature dotate di caratteristiche sopra la media: in questi casi occorre aguzzare un po' di più l'ingegno e comprendere la tecnica migliore per sconfiggere il nemico il più in fretta possibile limitando i danni.

Le fasi di combattimento si articolano in modo semplice e fluido, fornendo una visione globale simile a quella di un *combat game*: le due principali modalità di attacco sono a mani nude e con arma a mano; esisterebbe anche la modalità d'attacco con arco e freccia, ma purtroppo non è stata implementata per tutto il gioco, e sarà sfruttata solo in un preciso momento della storia per essere, successivamente, dimenticata.

Per ciascuna delle due modalità abbiamo a disposizione varie azioni di base quali pugno, calcio, calcio con salto, affondo, fendente e stoccata: queste funzioni si gestiscono al meglio col gamepad, ma anche con la tastiera non è stato difficile imparare i comandi. Per chi proprio dovesse riscontrare difficoltà nell'imparare la gestione del combattimento (e vi assicuro che è altamente improbabile), il click sul tasto sinistro del mouse fornirà un attacco casuale tra quelli possibili. Nel corso del gioco, con l'incremento del grado di esperienza, si possono imparare nuove combinazioni di attacco, ma solo recandosi da Jong, il trainer di fiducia sull'isola di Misthaven: le combo che ci verranno insegnate sono più spettacolari degli attacchi base e danno maggior soddisfazione sia come potenzialità distruttiva che per i volteggi che Locke farà con la giusta sequenza di tasti.

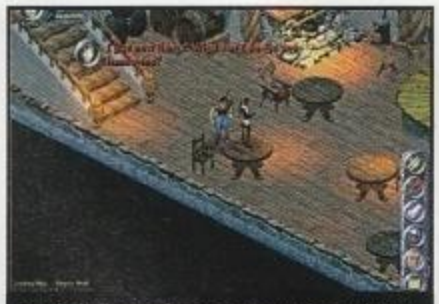
A colpo d'occhio distruggere il nemico è proprio una goduria: innanzitutto la spada nel muoversi lascia una veloce traccia del suo spostamento (come una bacchetta magica), in modo tale che sia visibile il percorso effettuato e rendendo bene l'idea dei movimenti compiuti da Locke e dall'avversario; inoltre la semplice interfaccia rende l'attacco fluido ed animato da salti, contraccolpi e giravolte.

Esssendo particolarmente cattivi riusciremo a gustarci anche qualche scena raccapricciante come arti spezzati, ragni e zombie dilaniati e cavalieri morenti che si trascinano per qualche metro prima di accasciarsi in un mare di sangue.

Dal punto di vista del gameplay, pur trovando alcune analogie elementari con i vari picchiaduro, *Revenant* se ne discosta per la minore elaborazione delle combo e per la semplicità del sistema di difesa: un unico tasto para qualsiasi tipo di attacco. La conseguenza diretta è che, mentre nei canonici giochi di combattimento anche la difesa ha i suoi aspetti tattici fornendo varie modalità, in *Revenant* la parata unica risolve molti problemi e se ben sfruttata può mettere al riparo da morti inaspettate.

Alcune selezioni dal menu opzioni rendono i combattimenti più semplici, come la possibilità di essere sempre di fronte al nemico e sguainare automaticamente l'arma al suo arrivo.

Gli incantesimi sono una componente molto spettacolare di *Revenant*: abbiamo già accennato alle belle luci in tempo reale che costellano il background di gioco, e aggiungiamo che anche le magie forniscono effetti degni di tal nome e meritevoli di essere provati tutti quanti almeno una volta. Nel corso della nostra esplorazione entreremo in possesso dei Dodici Talismani che, trascritti, daranno vita a luminosissimi incantesimi offensivi o protettivi: troveremo anche delle scroll con tutte le combinazioni possibili, da gestire nell'apposita porzione di schermo (semplice e intuitiva, ma di non rapido accesso nel caso di emergenza in fase di combattimento); non avremo bisogno di selezionare il target oggetto di incantesimo bensì ci limiteremo ad attendere che il nemico entri nel nostro raggio di azione (ciò significa che dovremo attaccare da una distanza abbastanza ridotta ma ragionevole).


Ecco la ballerina che ci sta provando spudoratamente... dovreste sentirla parlare...

Tipica schermata di dialogo che permette di selezionare le domande da porre.

Sul fronte della qualità e dell'abbondanza di avversari disseminati per il gioco, bisogna considerare che raramente saremo circondati da più di due creature nemiche (del resto tutto *Revenant* si svolge in campagna solitaria) e gli incontri sono ben distribuiti lungo tutto l'arco dell'avventura senza par-

COSA BOLLE IN PENTOLA

L'aspetto alimentare non è da sottovalutare in ogni GDR che si rispetti: solitamente si materializza in pane, bicchieri d'acqua, frutta colta da alberi, o pericolosi boccali di birra acquistati in locande... senza cibo il personaggio si affatica e non rende al meglio. In *Revenant* l'alimentazione svolge una funzione molto semplice, ossia quella di ricostituire gli Hit Point. Fino a questo punto nulla da eccepire, ma sin dai primi momenti in cui tramite la Runa Life materializziamo il nostro pranzetto, o saccheggiamo un antico sarcofago oppure rovistiamo tra le spoglie di uno scheletro appena vivisezionato, ci troviamo di fronte ad un vero e proprio supermercato pieno di primizie fresche ed inconsuete sia per la cupa ambientazione di *Revenant* che per la tradizionale mensa alla quale si serve il GDR. Abbiamo fatto la lista della spesa di *Revenant*, ed abbiamo notato che la carne fa diventare grandi e forti! ...La cosa più strana resta comunque trovare fette di anguria tra le lenzuola di un fantasma e un casco di banane addosso ad un putrido Zombie...

Mele, banane, arance, fette di anguria, grappoli d'uva forniscono 10 punti di Health e 20 di Mana
Lattuga e carote (10H/30M), sedano verde(10H/20M)
Funghi (30H/10M)
Pesce (50M)
Rotolo di salsicce e stinco di maiale (50H)
Pane (40H)
Formaggio (20H/10M)
Barretta di cioccolata (15H/15M)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ticolari concentrazioni in alcune locazioni rispetto ad altre. Anche gli avversari, come Locke, sono accuratamente animati e doppiati: le regine ragno, oltre ad avere fattezze femminili, muoiono con strazianti ma voluttuosi sospiri (sembrano delle vere e proprie "dominatrici bondage"!), i guerrieri Ninja, fedeli alla loro arte, saltano e rimbalzano velocemente e gli Zombie vomitano schifezze acide con fedeli effetti audio. Non commentiamo gli altri personaggi per non togliere il gusto della scoperta, basti aggiungere che sono sufficientemente vari per questo titolo che promette 30 ore di gioco effettivo snodato in locazioni a cielo aperto (Misthaven, Foresta, Rovine) e chiuse (la Fortezza, le Caves, le Catacombe).

ANDIAMO ALLA VENTURA

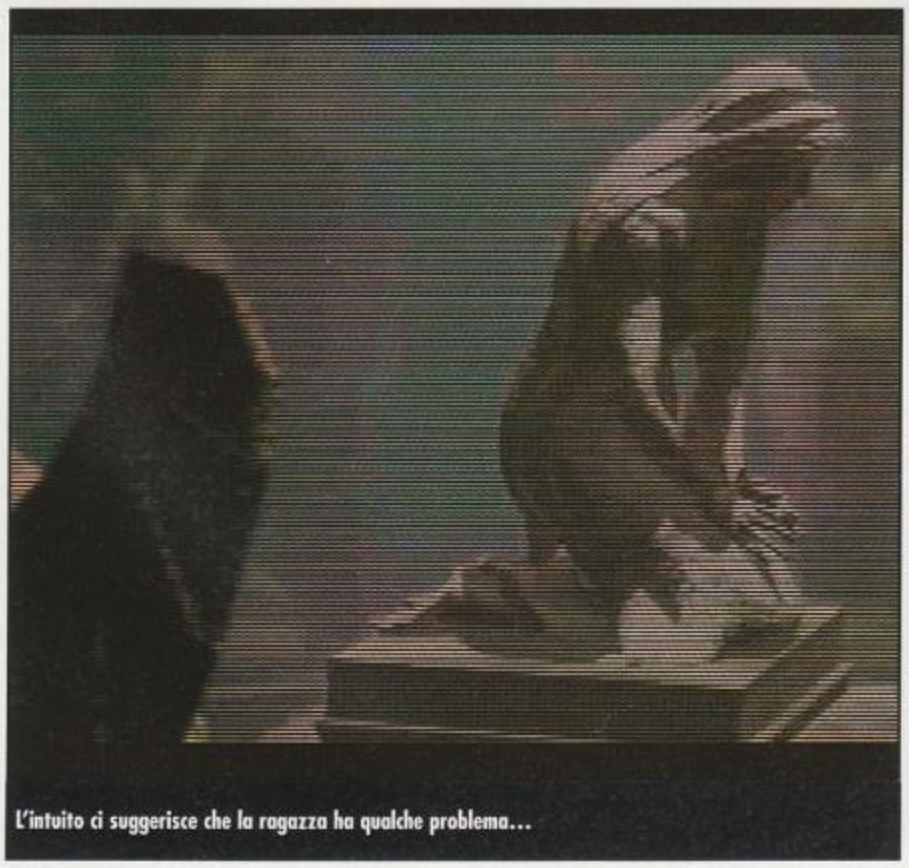
La trama di *Revenant* è semplice e non si discosta dal plot principale: una scelta ben precisa degli sviluppatori della Cinematix è stata quella di proporre un gioco lineare senza sotto-quest e deviazioni dal percorso principale, e di questa intenzione è permeato tutto il gioco.
Conseguenza primaria è la semplicità della componente avventurosa di *Revenant*: procederemo come carri armati verso le locazioni finali senza preoccuparci del mondo che ci circonda, popolato solo di nemici e NPC che svolgono il ruolo di negozianti. Nessun bambino da salvare, nessuna taglia da riscuotere per guadagnare punti extra o qualche soldino: le poche missioni che ci verranno assegnate sono tutte finalizzate alla prosecuzione lineare del gioco. In *Revenant* tutto ciò si riflette ed influenza l'area di gioco: prendiamo atto che le locazioni non si sviluppano su aree eccessivamente estese, e che l'automapping isometrico che campeggia nell'angolo destro del nostro schermo offre una visione d'insieme che rende immediatamente l'idea di dove siamo e dove ci troveremo girando l'angolo; non avendo esigenza di locazioni aggiuntive per missioni ulteriori, gli sviluppatori hanno strutturato i livelli come circuiti con un inizio ed una fine precisi, dai quali non ci si può discostare per eventuali esplorazioni alla caccia di nuovi pericoli. Ciò limita quanto di avventuroso pretende di avere *Revenant*, e in conclusione priva di una risorsa in più il giocatore, che accumulerà esperienza solo durante i combattimenti e racimolerà quattrini unicamente derubando i cadaveri.
La stessa interattività con il mondo che ci circonda si riduce a ben poca cosa: le belle texture non reagiscono ai click dei nostri mouse se non in presenza di ripetitivi, anche se ben decorati, scrigni che contengono pozioni magiche (indispensabili), cibo e soldi a volontà; in *Revenant* non saremo mai poveri!
La struttura di gioco prevede la città di Misthaven come unico centro abitato di riferimento, raggiungibile con uno qualsiasi dei teleport azzurri piazzati nelle varie locazioni: solo a Misthaven ci sono i negozianti che ci riforniranno di pozioni, armature ed armi per le quali avremo una buona scelta man mano che procederemo nel gioco e qui potremo anche vendere quanto raccolto lungo la strada (in particolare le numerose armature che cominceremo a trovare nel livello delle Catacombe).
I momenti di dialogo con gli NPC sono soffocati nella trama stessa: nonostante

Uno Zombie appena squartato e una stalattite fuxia...

l'ottimo doppiaggio che aggiunge spessore e caratterizzazione ai personaggi incontrati, risulta chiara l'impressione che essi condurranno a un vicolo cieco, con l'unico scopo di arricchire un poco il contorno della trama senza risvolti determinanti. Facciamo queste considerazioni con un pizzico di amarezza, visto che alcuni NPC sono talmente ben caratterizzati che è un vero peccato non poter interagire ulteriormente con loro (la ballerina alla Taverna e la ladra della Torre in primis) ... a conferma di quanto detto incontreremo NPC che si dicono "dispiaciutissimi di non poter collaborare con noi nella quest" ma "pronti ad unirsi a noi in un altro momento": sono questi i protagonisti di *Revenant* nella sua versione multiplayer (la sezione multiplayer del gioco prevede al momento la versione Deathmatch con personaggi preconfezionati, ma dalla Cinematix promettono patch per la personalizzazione e soprattutto per svolgere il gioco in modalità cooperativa).

PHYSIQUE DU ROLE

L'aspetto prettamente ruolistico di *Revenant* prende in rassegna alcune delle skill tipiche del gioco di ruolo, ma non ci permette di scegliere il personaggio, decidendone la razza, classe ed allineamento; la pergamena di Locke ci illustra le seguenti sue qualità: Forza, Costituzione, Riflessi, Agilità, Intelligenza e Fortuna. Le armi e le armature influiscono sulle potenzialità di attacco e sulla Armor Class, e amuleti, anelli e bracciali incrementano la skill ad essi riferita. Durante un combattimento appaiono nello schermo di gioco in


L'intuito ci suggerisce che la ragazza ha qualche problema...

Aumento di livello in combattimento con due Ninja...notate la barra del nemico sulla destra.

Andiamo a far spesa di armature... inizialmente potremo anche scegliere il colore dei vestiti da acquistare.

Locazione sinistra con faretti fuxia... a volte in *Revenant* sembra di essere in discoteca!

Le Rovine a cielo aperto sono ormai invase dalla verde erbetta...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Uno dei rari momenti in cui saremo attaccati da più di un nemico: notate nella mappa a destra i puntini rossi che ci allertano sulla presenza di un nutrito comitato di accoglienza.

Nella finestra sulla destra si possono notare i talismani allineati col proprio nome; nel bottone inferiore verranno trascritte le rune per l'esecuzione dell'incantesimo.

basso a sinistra l'offensività del colpo, la Forza o il Mana impiegato e la Difesa opposta dall'avversario, ma le azioni in questa fase di gioco sono talmente concitate da non permettere una seria lettura di tali dati; vi consigliamo solamente di tenere d'occhio gli indicatori superiori che segnalano gli Hit Point, il Mana e la Forza: per ogni colpo inferto la Forza cala e si recupera col trascorrere dei secondi (un piccolo rimprovero alla barra degli Hit Point e del Mana che non cambiano colore quando siamo in condizioni critiche).
Nel corso del gioco incrementeremo i nostri punti esperienza, e aumenteranno di livello gli indicatori principali di HP e Mana: se la maggior parte degli attacchi si risolve in colpi d'arma incrementerà maggiormente la prima barra; verrà invece avvantaggiato il Mana se si prediligono le arti magiche. Noi consigliamo di sviluppare in modo equivalente entrambe le qualità, in modo da avere un personaggio equilibrato in grado di sconfiggere senza problemi qualsiasi tipo di avversario, mago o guerriero che sia.
La lettura delle proprietà degli oggetti e degli incantesimi, la loro descrizione, è una componente importante in un GDR, poiché permette di ottimizzare il personaggio e renderlo più combattivo e protetto nelle battaglie: purtroppo in *Revenant* non è né intuitivo né comodo accedere a queste schermate, e forse questo è uno dei difetti più fastidiosi che il gioco può avere, visto che si tratta di un limite a livello di interfaccia.

LIGHT & SOUND

L'inizio del gioco è descritto in un filmato in FMV abbastanza scarno e legnoso (anch se, dopo aver visto i FMV di *Final Fantasy 8*, tendiamo a giudicare così quasi tutti i filmati esistenti), ma fin dai primi fotogrammi una soave musica mai fastidiosa e in sintonia con l'atmosfera ci accompagna, cambiando motivo ad ogni locazione e incalzandoci quando la storia supera i momenti clou.
Come già accennato sono molto belli anche i doppiaggi di Locke e degli altri NPC, arricchiti di risate, incertezze, impazienza, mugolii e altri suoni umani e non.
Il gioco è stato provato nella versione inglese, in cui viene fatto sfoggio di differenti accenti e di un linguaggio comunque comprensibile grazie ai sottotitoli che trascrivono interamente i dialoghi.

...quanto oro portava addosso questo guerriero?

Gli ultimi livelli di gioco sono ancora più cupi delle Caves.

Locke che riposa all'Inferno...

...NOTE TECNICHE

Revenant fa ampio uso delle potenzialità hardware delle schede acceleratrici 3D in commercio: per godere al meglio di tutte le raffinatezze grafiche che vi ho descritto (tra le quali il ritratto animato di Locke nel quadro oggetti) caricate *Revenant* con almeno 64 MB di RAM, mentre con i soli 32 MB del sistema minimo vi perderete per strada qualche dettaglio. La schermata iniziale di avvio permette di gestire al meglio il gioco su tutti i sistemi, ma notiamo una pecca che potrebbe risultare fastidiosa per i pignoli maniaci della fluidità: ogni tanto il gioco effettua dei brevi caricamenti per richiamare le zone di mappa che ci si sta accingendo ad esplorare, talvolta anche in momenti poco opportuni come i combattimenti.

Elena Avesani

PC ZETA COMMENTO

***Revenant* è un bel gioco i cui punti forti sono la grafica e l'avvincente modalità di combattimento: gli avventurieri più esigenti potrebbero trovarlo eccessivamente semplice poiché gli sviluppatori hanno preferito orientarsi su una trama lineare, ma chi ama gli RPG con combattimenti in tempo reale troverà pane per i suoi denti. Ottime le ambientazioni e il sonoro, e intuitiva gestione dei comandi principali sia tramite gamepad che tastiera-mouse. Avremmo voluto maggiore interazione coi pittoreschi fondali e con gli NPC che invece si limitano ad essere avidi negozianti. Da consigliare ai fan di *Diablo* e dei suoi cloni nell'attesa di *Dablo II*.**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPIRIT OF SPEED 1937

Se non ne avete avuto ancora abbastanza di *Grand Prix Legends*, allora vi converrà provare alcune macchine storiche degli anni '30 presenti in questa nuova trasposizione videoludica per PC.

INFO
Genere: Simulazione di guida arcade
Casa: Hasbro Interactive
Sviluppatore: interno
Distributore: Leader
Prezzo: L.99.000

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium 3 o equivalente
RAM: 128
Grafica: 3Dfx o equivalente
Spazio su HD: 250

Nel combattutissimo mondo delle simulazioni di guida per PC è difficile ritagliarsi una nicchia e vendere migliaia di copie: certo se vi chiamate per caso Geoff Crammond, le porte dei distributori si apriranno come per magia… E' la prima volta che su PC Zeta ci troviamo a recensire un prodotto così particolare e quindi, abbastanza "settorializzato" o se preferite "di nicchia", sicuramente più azzeccato nel caso specifico di questo prodotto, *Spirit of Speed 1937*. Personalmente, non ricordo di non aver mai visto una simulazione del genere: l'unica eccezione era *Monaco Grand Prix 2* della Ubisoft che aveva una famigerata modalità "retrò" che permetteva di guidare macchine leggendarie. A parte questa simpatica chicca regalata dalla casa francese, l'unico gioco o simulazione di un certo livello che abbiamo avuto sui nostri monitor è *Grand Prix Legends* della Papyrus: un vero gioiello di programmazione, un capolavoro in termine di giocabilità e una difficoltà mostruosa da affrontare…

Ecco la Mercedes Benz la miglior macchina tra quelle disponibili in questo gioco, sia per guidabilità sia per potenza.

Eccoci pronti alla partenza: alla guida di una delle due freccie d'argento la vittoria è pressoché assicurata.

UN GUSTO RETRO'

La Hasbro Interactive ha deciso di esplorare una fetta di mercato piuttosto particolare: il team di sviluppo di *Spirit of Speed 1937* ha deciso di sviluppare un gioco di corse ambientato alla fine degli anni '30. Il gioco ha un taglio decisamente arcade: scordatevi le mille e più regolazioni di *Grand Prix Legends*… Per giocare a *Spirit of Speed 1937* vi basterà sapere dov'è posizionato il tasto dell'acceleratore e quello del freno: se poi disponete di una qualsiasi periferica di gioco, si può iniziare subito a gareggiare. Il gioco della Hasbro Interactive dispone delle seguenti modalità: si potranno disputare gare singole, competere nel campionato mondiale o disputare i cosiddetti scenari (gareggiare contro un certo numero di macchine in situazioni particolari). Insomma, se si ha voglia di gareggiare, di carne al fuoco ce n'è davvero molta. Dal punto di vista delle opzioni e modalità di gioco non ci si può proprio lamentare… Le macchine a nostra disposizione sono una quindicina, mentre i circuiti sui quali provare le nostre qualità di guida con queste macchine decisamente storiche sono nove. Se siete appassionati di automobili saprete sicuramente che in quegli anni la Ferrari non gareggiava: comunque, per la cronaca sono state implementate macchine blasonate come l'Alfa Romeo, la Maserati e la Bugatti, tutte in grado di tenere alto il tricolore italiano. Ogni macchina ha delle caratteristiche tecniche specifiche: la Mercedes Benz, autentica dominatrice di quell'era, è davvero una bomba in questo gioco!

Il cruscotto è molto essenziale: gli avversari sono pronti a farci mangiare la polvere!

Non essendo una simulazione, le scelte sulla vettura si limitano al tipo di cambio da selezionare (automatico o manuale): è caldamente consigliato servirsi della trasmissione automatica in quanto è molto facile far esplodere il motore sulla linea di partenza… Quindi, per evitare la scritta "game over", un utile consiglio lo avete già avuto! L'Alfa Romeo è presente con ben tre modelli: la più originale è sicuramente quella bimotore, con un doppio propulsore da 2316 cc in grado di sprigionare 270 cavalli per motore. Questa soluzione era stata ideata per cercare di contrastare in quell'epoca l'incredibile strapotere della Mercerdes e delle Auto Union britanniche. Un'altra macchina storica per l'automobilismo italiano è la Bugatti, presente in *Spirit of Speed 1937* con due modelli, entrambi con diverse cilindrate e caratteristiche tecniche. Anche la Maserati è degnamente rappresentata con due automobili blasonate come l'8CM e la V8RI. Tra le altre vetture presenti, non possiamo non citare la Duesenberg, la ERA Remus, la Mercedes Benz (con due favolosi modelli), l'americana Miller, l'inglese Auto Union e la Napier Railton. Per affrontare alla grande i piloti di *Spirt of Speed 1937* bisogna effettuare i soliti giri di apprendistato: con qualche oretta di gioco si è in grado di "bastonare" il computer al livello più facile. Le macchine gestite dalla CPU sono sufficientemente impegnative da battere: i tre livelli di gioco implementati sono in grado di soddisfare le esigenze anche dei piloti più esperti. Se al livello "facile" in partenza riuscite a guadagnare terreno, al livello "difficile" la situazio-

FERRARI

Come molti di voi sapranno, Enzo Ferrari iniziò a correre nel 1920 per l'Alfa Romeo e vinse in un decennio di attività numerose corse. Nel 1939 fondò a Modena la ditta Auto-Avia-Costruzioni e nel 1943 fondò lo stabilimento di Maranello. Sempre allo stesso anno risale la costruzione della sua prima vettura da corsa, una 1500 a 12 cilindri. Le automobili della Ferrari hanno

vinto negli anni numerosi campionati mondiali costruttori e piloti e quasi tutte le corse più prestigiose nel panorama motoristico mondiale. Il primo pilota a regalare un titolo mondiale piloti fu Ascari nel 1952, mentre l'ultimo come tutti ormai sanno, fu il sudafricano Jody Scheckter nel lontano 1979. Un'altra casa leggendaria fu senza ombra di dubbio l'Alfa Romeo. Questa fabbrica milanese venne fondata nel 1910 e fu la prima casa a vincere un campionato automobilistico mondiale. La sigla Alfa significa Anonima Lombarda Fabbrica Automobili, alla quale venne aggiunto il nome dell'ingegnere Nicola Romeo che nel 1915 divenne il maggior azionista della società. Attualmente questa marca leggendaria appartiene (come la Ferrari e la Maserati) al gruppo FIAT.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Le modalità scenario ci permettono di disputare i gran premi con un certo numero di avversari e di macchine. Sono molto entusiasmanti da provare...

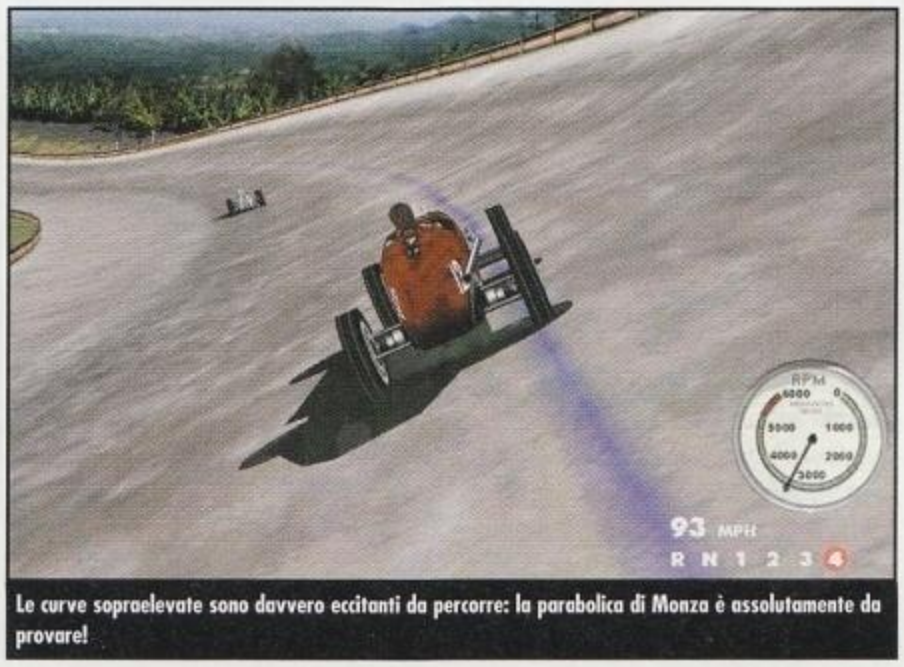
La tenuta di strada di queste macchine non è minimamente paragonabile a quella delle macchine attuali.

ne si presenta molto più complicata: le macchine gestite dal computer tendono a schizzare via come dei missili...
I circuiti inseriti nel gioco sono abbastanza vari e in grado di accontentare tutti i gusti degli appassionati: il calendario propone diversi ovali, diverse piste cittadine e autodromi per queste competizioni. Il primo circuito che ci si troverà ad affrontare è l'Avus, un ovale situato in Germania, dall'incredibile lunghezza di 12 miglia: la sua peculiarità è una curva parabolica alta 12 metri con un angolo di 43 gradi... Se riuscite a sopravvivere a questa pista, vi troverete ad affrontare il circuito Brooklands, situato nella rurale campagna inglese. Questa pista, molto veloce, presenta dei curvoni a 90 gradi molto impegnativi. Sempre nella terra d'Albione, vi troverete a gareggiare nel circuito di Donington. Invece, negli Stati Uniti proverete le brezza nell'affrontare un altro ovale ad alta velocità: il tracciato situato nel Montana promette molte emozioni... Se volete gareggiare in uno dei leggendari templi della velocità, è obbligatorio provare la mitica pista lombarda di Monza. È davvero eccitante affrontare la parabolica o le chicane a grandissima velocità! Un altro tracciato molto bello è quello situato a Pau, in Francia: circuito cittadino che ricorda molto il leggendario Montecarlo. Alcune piste presenti nel gioco si segnalano per originalità e per ambientazione: è il caso del Gran Premio di Tripoli dove ci troverà a stretto contatto con la sabbia del deserto sfiorandole case poste lungo le strade cittadine della capitale della Libia. Insomma, *Spirit of Speed 1937* presenta una buona varietà di piste e di ambientazioni in grado di accontentare tutti.

GUIDARE UN BOLIDE

La giocabilità di questo titolo è nel complesso buona: nulla di eccezionale, ma il gioco della Hasbro Interactive si lascia giocare tranquillamente. I suoi pregi risiedono essenzialmente nell'immediatezza e nella semplicità di guida delle macchine; al contrario di *Grand Prix Legends* che richiedeva una laurea in ingegneria meccanica, in *Spirit of Speed 1937* è facilissimo prendere in mano una Maserati e portarla alla vittoria. La risposta ai comandi è discreta, anche se si utilizza un volante o una qualsiasi altra periferica basata sulla magia del Force Feedback. Il punto dolente di questa produzione è senza dubbio l'aspetto grafico: non male visivamente, ma troppo esoso in quanto a richieste hardware... Provato su un computer "ninja" alla risoluzione grafica di 800x600, il buon *Spirit of Speed 1937* rallentava troppo. Per testarlo siamo ricorsi a una macchina basata su un K6 III/400 Mhz, con 128Mb di Ram e una veloce Voodoo3. Con una decina di macchine sullo schermo, il gioco ha dei rallentamenti vistosi. È possibile giocarlo alla risoluzione di 512x384, ma graficamente perde molto. Anche disattivando specchietti (come in *GP2*!!!), ombre e abbassando il livello del dettaglio, purtroppo la velocità non aumenta di molto. Probabilmente il suddetto gioco è stato sviluppato per il nuovo K7 o per i Pentium della nuova generazione...
Tralasciando l'aspetto grafico, il gioco è in generale molto divertente da giocare: forse, sarà un po' troppo semplice, ma è molto divertente guidare queste macchine che hanno fatto la storia dell'automobilismo.

Raffaello Rusconi



Le curve sopraelevate sono davvero eccitanti da percorre: la parabolica di Monza è assolutamente da provare!

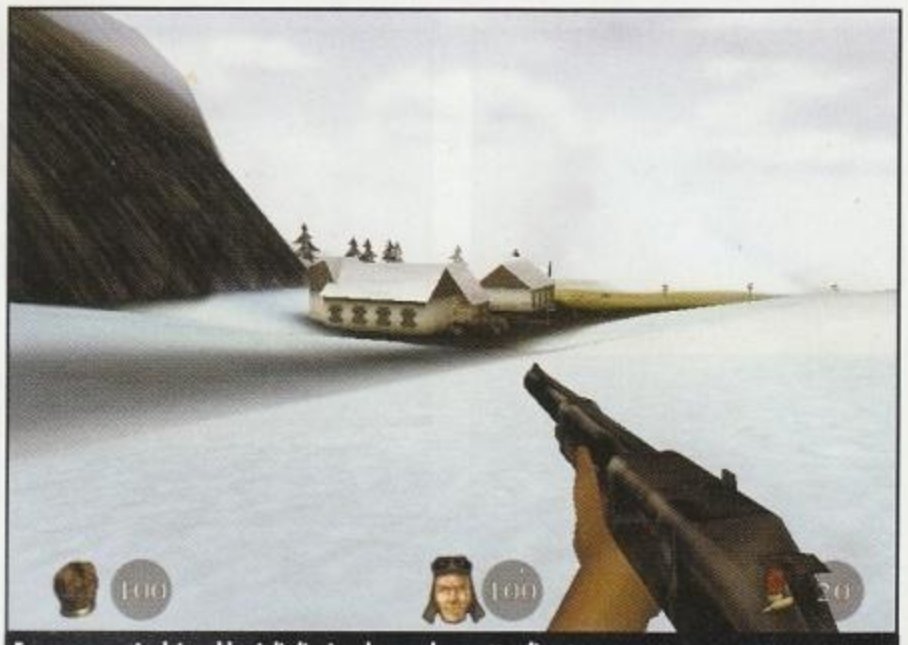
Se volete ripercorre le gesta dei piloti leggendari degli anni '30, *Spirit of Speed 1937* potrebbe farvi respirare un po' di quella atmosfera così romantica e genuina. Insomma, se avete nostalgia del rombo a 8 cilindri dell'Alfa Romeo, oppure se volete divertirvi a sfidare le favolose Frecce d'Argento, *Spirit of Speed 1937* potrebbe essere il gioco giusto per voi: è semplice, immediato e non richiede conoscenze tecniche particolari. La sua semplicità è - come capita spesso - il suo stesso limite: una volta che finirete i diversi scenari a disposizione e avrete vinto il campionato mondiale, difficilmente ritirerete fuori dalla scatola il cd. La grossa lacuna del gioco, a mio avviso, risiede nell'eccessive richieste hardware: per giocarlo senza rallentamenti, preparatevi a comprare un K7...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CODENAME EAGLE

Ricordando *Wolfenstein 3D*, attendendo *Mortyr* la storia degli sparatutto 3D passa per *Codename Eagle*. Sarà una pietra miliare o un gioco che si perderà nelle nebbie della memoria?


Ecco un esempio dei problemi di clipping: la casa ha quattro finestre...

INFO

Genere: Azione Avventura
Casa: Take 2 – Infinite Loop
Sviluppatore: Refraction Games
Genere: Simulatore di Volo Civile
Distributore: CiDiverte Tel. 0331-226900
Prezzo: L. 89.900

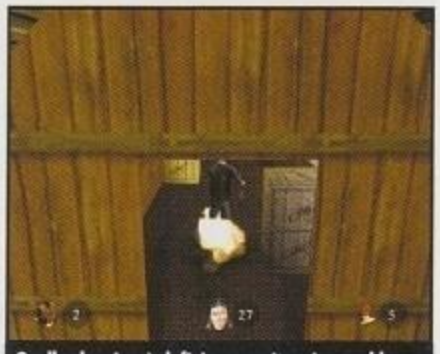
SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95\98
RAM: 64 MB
Hard Disk: 400Mb
Grafica: Direct 3D (3dfx supportato)
CD-ROM: 16x
Spazio su HD: 570 MB

In principio fu *Wolfenstein 3D* e il nemico da cancellare dalla faccia della terra era l'incubo nazista, incarnato in un esercito di malcapitati soldati tedeschi, abituati a recitare la parte dei "cattivi". Sin dai tempi del mitico *Commando*, infatti, sterminare giubbe grigie fregiate con aquile nere è sempre stato un topos molto caro agli sviluppatori di videogiochi e l'imminente *Mortyr* ne è la conferma.
Fu poi il turno di alieni e demoni di essere ripassati a colpi di fucile e mitra, il tutto in un susseguirsi di titoli che spingevano all'estremo le prestazioni delle schede video, ricalcando però sempre lo stesso cliché: sparare, ammazzare, raccogliere l'arma, spingere il pulsante, aprire la porta e ridurre a un ammasso di carne informe il nemico di turno. L'originalità è merce assai rara al giorno d'oggi, soprattutto in campo videoludico dove la maggioranza dei titoli in uscita segue dei filoni ben precisi. Per sollevarsi dalla media spesso gli sviluppatori puntano sul dare al loro prodotto un punto di forza, sia questo la trama o un protagonista carismatico, che li preservi dall'essere solo un'ennesima monotona variazione sul tema, oppure, cosa assai ben più difficile, a volte si cerca di creare un nuovo genere diverso da quelli già esistenti, miscelando elementi presi a piene mani da esperienze passate ed ampiamente collaudate. Come dire, se non si può inventare il whisky, è meglio un Long Island che un whisky con ghiaccio...
Gli svedesi della Refraction hanno deciso di percorrere la strada più difficile, scegliendo la seconda soluzione e per cominciare hanno pensato di tingere di rosso il regale volatile e di sostituire la parlata in dialetto bavarese con uno spiccato accento da suonatore di balalaica. *Codename Eagle* (d'ora in avanti *CE*) trasporta il giocatore all'inizio del ventesimo secolo, in un passato alternativo dove il grande orso sovietico diventa un grizzly sanguinario e affamato di potere. Alla morte dello Zar il regno cade nelle mani del più giovane dei figli: Pietro. Costui, che dall'introduzione apprendiamo aver ucciso il suo stesso padre, è un uomo ambizioso e smanioso di realizzare un suo vecchio sogno: la conquista del mondo. Immediatamente l'industria del suo paese viene riconvertita e comincia a sfornare un numero incredibile di veicoli militari. In breve tempo quasi tutta l'Europa è occupata dall'inarrestabile macchina bellica sovietica e le nazioni ancora libere si uniscono a formare un'alleanza nel disperato tentativo di frenare la folle invasione. Ma per fermare il dittatore rosso occorre colpire al cuore l'organizzazione del suo impero e a tal fine viene creato lo Shadow Command, una squadra altamente specializzata, formata da veterani infallibili. Red, Mortar e Goggles sono i nomi in codice dei tre elementi migliori del gruppo che vengono presentati da una foto in bianco e nero mostrata al termine della presentazione. La stessa tecnica viene utilizzata anche in seguito per narrare gli avvenimenti più importanti per la trama, sostituendo i filmati di intermezzo a cui ci avevano abituati questo genere di giochi. C'è da dire che se da un lato una scelta di questo tipo aiuta a definire meglio l'ambientazione storica, dall'altro delude abbastanza sotto il punto di vista prettamente tecnico: una sequenza animata in bianco e nero sarebbe stata comunque d'effetto. Al termine della presentazione si accede alla schermata principale dove è possibile cominciare una nuova partita, in singolo o in multiplayer. Optando per la prima soluzione si dovranno vestire i panni dell'agente Red, nel tentativo di portare a termine le dodici missioni assegnate di volta in volta dagli ufficiali dello Shadow Command. Chi sia Red, quali misteri nasconda il suo passato e soprattutto quale sia il suo rapporto con lo Zar, sono i dettagli che faranno da contorno alla trama e verranno svelati parallelamente a questa, procedendo attraverso i livelli. Il briefing viene introdotto dalla voce rigorosamente anglofona del capitano Potter, ma chi non va a nozze con la lingua d'Albione può usufruire dei sottotitoli in italiano. Da evidenziare inoltre, come i soldati nemici parlino inglese con uno spiccato accento russo e come questa caratterizzazione risulti particolarmente convincente. La prima missione ha come scopo infiltrarsi in una base nemica e rubare alcuni documenti, cercando di non dare nell'occhio e di non attirare l'attenzione su di sé. Per raggiungere l'obbiettivo bisognerà camuffarsi, rubare armi e veicoli, sorpassare posti di blocco, il tutto senza versare una goccia di sangue, se si esclude ovviamente quello della guardia da cui si prende in "prestito" la divisa: per ottenere il suo consenso si dovrà fare uso del coltellino da boy-scout... Il problema sorgerà al momento di fuggire dalla base,

...basta fare un passo in avanti e spuntano fuori la porta, il comignolo e quella specie di mansarda!

Red si è appena travestito da soldato russo. Casco e occhialoni li deve tenere per contratto...


Quella che si può definire una situazione calda...

Questo tramonto è in grado di far perdonare più di un difetto nel gioco.

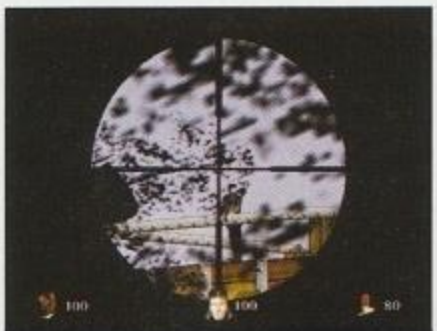
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

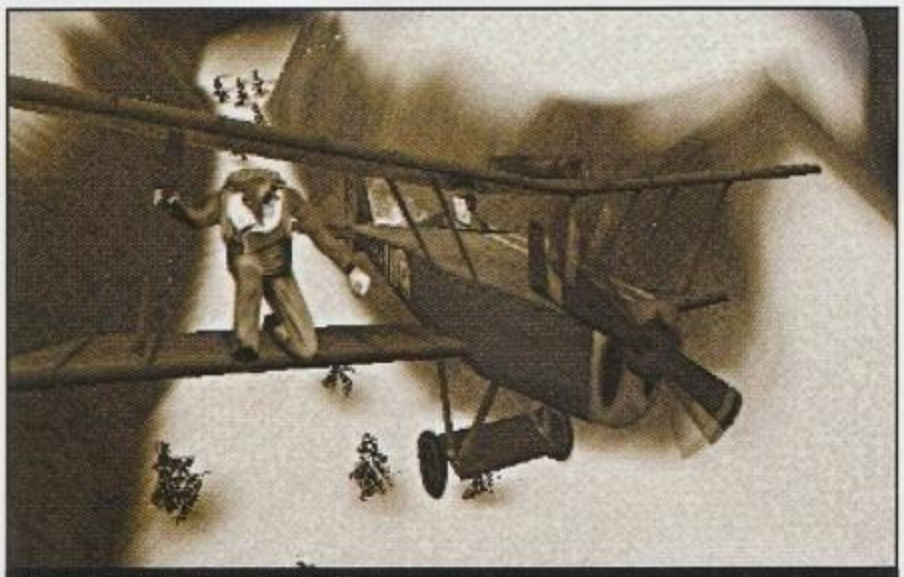
quando suonerà l'allarme e sarà necessario impossessarsi di un blindato e scappare come pazzi, falciando a colpi di mitra chiunque sbarri la strada o semplicemente travolgendo ogni ostacolo. Vitale in queste circostanze l'utilizzo della visuale in terza persona, accessibile in qualunque momento, attraverso la quale è possibile controllare il mitragliatore con il mouse e continuare a guidare con la tastiera. La visuale in prima persona, infatti, inquadra ciò che si vede dalla torretta e quando questa non è più allineata col muso del veicolo, è molto problematico tenere la strada. Detto questo si può notare come già dai primi minuti ci si trovi ad utilizzare un gran numero di armi, oggetti e veicoli, affrontando situazioni di gioco parecchio diverse tra loro. Per questo motivo viene quasi inevitabile il paragone con un altro agente ben più famoso, lo 007 di *Goldeneye* per Nintendo 64, considerato da molti una killer application al pari di *Zelda* e *Mario 64*. Oltre ad una realizzazione tecnica di ottimo livello, il titolo sviluppato per la macchina di casa Nintendo gode di un gameplay perfettamente bilanciato, capace di tenere il giocatore incollato alla console per diverse ore. Anche *CE* offre sicuramente diversi spunti interessanti e parecchi elementi abbastanza innovativi. Ma soffre anche di alcuni difetti che lo pongono decisamente un paio di gradini sotto al titolo citato sopra. Tanto per cominciare il motore grafico presenta alcuni problemi che alla lunga possono risultare fastidiosi. Tale affermazione può sembrare assurda a chi osserva le immagini, dato che il gioco offre effetti atmosferici e di luce molto ben realizzati e anche le scie di fumo lasciate dai veicoli ridotti in fiamme risultano molto convincenti. Quali sono allora i problemi a livello visivo? Il primo è il numero di poligoni che l'engine è in grado di visualizzare, molto minore di quanto alla Refraction vogliano far credere. Avvicinandosi ad un edificio, infatti, non si vedranno tutti i dettagli diventare semplicemente più chiari e definiti, ma a distanza di un passo si vedranno comparire dal nulla nuovi elementi architettonici. Ad esempio se una casa possiede due finestre, un portico e un comignolo, da distante verrà visualizzata solo la casa, magari con quattro finestre, mentre facendo un paio di passi avanti, come per magia, due finestre spariranno per far posto all'ingresso e sul tetto comparirà il comignolo. Questo sgradevole effetto viene applicato praticamente a tutti gli oggetti presenti nel gioco, anche agli stessi nemici. Non di rado infatti, i soldati sovietici verranno visualizzati con un numero talmente basso di poligoni da farli sembrare bidimensionali. Ma l'effetto più indesiderato è che talvolta non si riesce a colpire un nemico distante, poiché tra il giocatore e il bersaglio c'è una rete metallica che non viene disegnata. Inoltre il numero di oggetti in movimento sullo schermo è sempre molto esiguo, tanto che di rado se ne contano più di quattro. Un altro segnale che qualcosa non funziona?

Ancora in volo, bisogna fermarli prima che sia troppo tardi...

Una magnifica luna piena renderà Red più individuabile di un alieno sulla A12...


Il poveretto si stiracchia godendosi il tepore mattutino...

Pensavano di fermarmi facendo saltare il ponte... poveri illusi...


Queste deludenti foto sostituiscono i filmati...

A livello di gameplay i guai maggiori saltano fuori quando nel corso delle missioni è richiesto l'utilizzo dell'aereo, vera e propria fonte di potenziali esaurimenti nervosi. Basta osservare l'abbigliamento di Red, con i suoi occhialoni e giacca in pelle da pioniere dell'aviazione, per capire che appena possibile si lancerà su qualsiasi cosa abbia due ali e sia in grado di decollare. Purtroppo il sistema di controllo nei cieli è semplicemente assurdo e del tutto fuori luogo in un gioco che dovrebbe privilegiare la semplicità all'aspetto simulativo. Chi scrive non è in grado di giudicare il modello di volo, che, ammesso sia realistico, comporta non pochi problemi nella gestione del velivolo, almeno da parte di chi non è appassionato di simulatori di volo. Il biplano, infatti, risente delle correnti e della resistenza dell'aria e tende a muoversi un po' come facevano i veicoli di *Big Red Racing* in assenza di gravità: molto spesso pare di essere in balia di uno sgradevole effetto yo-yo, per non parlare del numero di tasti necessari per governarlo. In fine il livello di difficoltà non è perfettamente calibrato. Si passa da situazioni in cui l'idea del killer solitario e silenzioso funziona ed è possibile eliminare le guardie prima ancora che possano scorgere il giocatore, ad altre in cui il copione si inverte e i colpi arrivano da tutte le parti, regalando a Red un prematuro vestito di legno. I livelli che prevedono un massiccio impiego dell'aereo fanno testo a parte. Per i motivi sopra elencati, si rischia più volte di scagliare a terra mouse, monitor e case, colti da un raptus omicida...

Ovviamente non ci sono solo lati negativi in questo prodotto. L'azione, che si svolge tra terra, cielo e mare, magari cambiando più di un veicolo nel corso della stessa missione, non risulta mai monotona. Le armi sono tante e non sono difficili da reperire e c'è anche una bellissima missione in cui si usa quasi esclusivamente il fucile da cecchino! Inoltre quando si spara è possibile, con un po' di attenzione, ammirare la traiettoria parabolica del proiettile. Ultima nota la strana gestione delle stesse armi, che sono dieci in tutto e divise in tre categorie a seconda delle munizioni utilizzate: a pallottola, a esplosivo e a gas. Quindi pistola, mitra, fucile da cecchino e doppietta, utilizzano lo stesso tipo di munizione, ciò che cambia è ovviamente il quantitativo che ne consumano e il danno che infliggono.

Per concludere si tratta di un titolo che non realizza a pieno le proprie potenzialità, ma gli va comunque riconosciuto il coraggio di aver tentato di dire qualcosa di nuovo in una selva di prodotti davvero troppo simili tra loro.

Per la cronaca *CE* contempla anche una modalità multiplayer in cui si possono scontrare sino a 16 giocatori in deatmatch, teamplay o capture the flag, ovviamente tramite IPX e TCP/IP.

Daniele Antona

PC ZETA COMMENTO

Un tentativo riuscito a metà di dare una boccata d'aria nuova in un mercato asfissiato dai cloni di Lara Croft e dai pronipoti di *Doom*. Creare un nuovo genere non è decisamente un'impresa facile, far fare la console al PC ancora meno. La strada intrapresa è quella giusta e il voto valga più per incoraggiamento, che per il reale valore di un prodotto che poteva sicuramente essere realizzato meglio. Buone le idee, vario e discreto il design dei livelli, un parco veicoli che varia dai sidecar, ai motoscafi, ai velivoli, ma manca ancora quel tocco necessario ad emergere dalla media.

7

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPACE INVADERS

"I videogiochi sono morti, l'originalità è pari a zero, ci manca solo una riedizione di Space Invaders, Galaga e compagnia bella". Mai e ripeto, mai fare certi discorsi a voce alta...

INFO
Titolo: Space Invaders
Casa: Activision
Genere: Spratutto
Sviluppatore: Interno
Distributore: Halifax **Tel:** 02/413031
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: PII 233
RAM: 32Mb
Grafica: Direct 3D
Spazio su HD: 100 MB
CD-ROM: 24X

Un'immagine tratta dalla presentazione (particolarmente riuscita) di *Space Invaders*.

Parlando del suo lavoro sulla versione 3D di *Centipede* (altro caposaldo dei videogiochi che furono nei gloriosi anni ottanta), Richard Rouse III, programmatore capo e curatore della IA del suddetto gioco, ha condotto un intelligente paragone tra la rielaborazione di vecchi classici del cinema (in particolare l'edizione di *Psycho* di Gus Van Sant del '98) e di "nuovi" classici dei videogiochi, quale è, appunto, *Centipede*. L'arguto discorso verte sui differenti punti di vista: se per un giocatore *Space Invaders* annata 1999 (oppure il *Centipede 3D* di Rouse III) può apparire come un'ingrata e inutile dichiarazione d'amore verso un gioco che ha fatto il suo tempo, da parte del curatore una nuova versione di un'antica gloria può rappresentare una stimolante e fresca (l'italiano rende male la multipla valenza dell'inglese "fresh") esperienza, una molla capace di portare verso nuove concezioni di divertimento e nuovi modi di pensare i videogiochi.
Tutto questo per fare introduzione storica e per consumare un po' di questi settemila e passa caratteri, dato che lo spazio richiesto dalla spiegazione nuda e cruda di quel che è *Space Invaders* oggi (ovvero questa nuova versione) appare decisamente ridotto.
Space Invaders oggi è la versione prostituita del vecchio *Space Invaders*. Punto, finito, siamo daccapo col discorso caratteri...
Perché prostituita? Effettivamente concepire che un videogioco, oggi come oggi, venga rimesso a nuovo solamente per aggiungere un tassello alla "cultura videoludica", per fare tanto Museo Videogiochi per i Videogiocatori Moderni è abbastanza improbabile: il vil denaro continua (giustamente?) a monopolizzare il tutto. Alla Activision hanno ben pensato che riproporre Space Invaders a più di venti anni dalla sua originale pubblicazione, con solo una rivisitazione grafica sarebbe stato un reale suicidio commerciale, così ecco arrivare boss di fine livello, armi speciali e salvataggi in qualsiasi momento. Difficile scegliere da quale dei tre aspetti partire per declamare l'avvenuto tradimento di quello che era *Space Invaders*.

THE DAY THE WORLD WENT AWAY

A differenza di quanto possa pensare anche il più ingenuo e poetico dei videogiocatori, quello che, infilandosi in un negozio di videogiochi, vede la confezione di *Space Invaders* rifatto e pensa che è già venuto tempo di ringraziare i suoi dei per il Dono Divino, la rivisitazione della Activision deve tener conto di un budget da rispettare e di un determinato rientro di fruscianti banconote a far da controaltare ai vari rituali nostalgici. In questo semplicissimo modo sono probabilmente pensabili (giustificabili non si sa, vedremo se è il caso) le modifiche avvenute alla struttura di gioco: anche perché, diciamolo, sono poche le persone che vogliono davvero gustarsi una bella partita a *Space Invaders* e che non l'hanno ancora fatto tramite l'assai più poetico Mame e relativa ROM dell'originale coin-op. In questo senso *Space Invaders* è ravvisabile più come un "come sarebbe stato Space Invaders se fosse uscito oggi, dopo *R-Type*, dopo *Xenon*, dopo migliaia di sparatutto passati sui monitor di PC e console". E il risultato è ingiudicabile, quindi iniziate a mettervi in pace l'animo e a decurtare di ogni valore quel numero in basso a destra. Ingiudicabile? Sì, perché se valutato nell'ottica di uno sparatutto come tanti altri Space Invaders non si solleva dalla mediocrità. La realizzazione grafica discreta ma decisamente umile gambizza il titolo Activision, ulteriormente penalizzato da una varietà di gioco effettivamente inesistente. Ma che discorsi sono, *Space Invaders* è *Space Invaders*, non deve confrontarsi con nulla o nessuno... diranno i vecchi saggi. Tanto vero, allora il gioco in questione (questo, non quello degli anni che furono) è ancor più difficile da classificare. Effettivamente questo è *Space Invaders* ma NON è *Space*

Lo sparo-bonus capace di distruggere tutti gli alieni che si presentano sulla sua strada.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Invaders: rimane il ritmo di gioco, saltuariamente accelerato dall'uso di particolari armi come missili, boomerang letali e via di questo passo, rimane la struttura a schermo fisso, a volte arricchita (?) dall'arrivo di un grosso e stupido boss di fine livello, stessa (più o meno, la questione rimane apertissima) la difficoltà di gioco, ma il salvataggio possibile in ogni momento arriva come un colpo d'ascia che spezza il collo del giocatore, quello stesso collo che già stava assaporando il brivido del "vecchio e bello che torna".
Che senso avrebbe, all'alba del dicembre 1999 (quindi a un solo mese dalla fine del mondo, non dimentichiamocelo) mettere nelle mani dei giocatori un titolo difficile, da affrontare ogni volta dal primissimo livello, cercando continuamente di scontrarsi con se stessi, all'infinita ricerca del punteggio migliore? Nessuna, quindi via di salvataggio a go-go e porte aperte alla sequenza finale del gioco entro pochi giorni. Ma, attenzione, "sequenza finale"? Esiste una sequenza finale in *Space Invaders*, in uno dei giochi infiniti per costituzione? Non lo sappiamo e non vogliamo saperlo, nel caso di risposta affermativa il dolore sarebbe troppo grande. Redattore frustrato cerca sollazzo in un solitario di Windows.

LE PRIME DUE PAROLE SUL DIVERTIMENTO INTERATTIVO

Discusso ampiamente su ogni implicanza morale relativa a una riedizione/rielaborazione di *Space Invaders*, è finalmente tempo di vedere da vicino il gioco vero e proprio, la probabilità che qualche lettore di PCZeta non conosca l'originale Space Invaders non è poi così remota. Pensate ai prodromi degli sparatutto, meglio, pensate a uno sparatutto moderno e quindi cancellatelo dalla vostra mente, *Quake*, *Einhander* (PlayStation) o *Jet Force Gemini* (N64) non c'entrano un bel nulla con quel che fu il concetto iniziale di shoot'em up: un'astronave contro l'invasione aliena, schermo fisso, nemici fissi, un colpo a disposizione per volta, il tempo che passa inesorabilmente e scandito dall'avvicinarsi dei nemici alla nave protagonista. Finita lì. Il 1999 vede la sostituzione dell'astronave con un più concepibile carro armato ultra rinforzato e sostituisce l'agglomerato di cinque o sei pixel di cui erano fatti i temibili e antichi nemici con più aggiornati poligoni. Le differenza, come anticipato, risiedono principalmente nella possibilità di ottenere delle armi particolari (un solo colpo) se si eliminano in successione nemici dello stesso colore.
Così una strage di "nemici rossi" porta a un missile che elimina tutto quello che gli si para verticalmente davanti, un attentato di massa ai "nemici arancioni" porterà nel cannone del carro armato un globo di energia in grado di eliminare un buon numero di affamati alieni.
Buona l'idea alla base dei diversi armamentari e la disposizione strategica dei nemici dello stesso colore, aspetto che dà a *Space Invaders* un tocco di banale strategia piuttosto riuscita.
Alla fine di ogni pianeta (i pianeti rappresentano i livello, suddivisi a loro volta in più schemi) trova spazio lo scontro con l'aberrante boss, il più delle volte relativamente semplice da abbattere e solo poche volte ispirato come idea e realizzazione.
La curva di difficoltà subisce a tratti delle impennate particolarmente curiose, si passa da livelli estremamente lineari e incapaci di offrire una grande sfida per il giocatore fino a degli scontri all'ultimo bullone con dei robottini volanti decisamente ostici.
La giocabilità rimane ad ogni modo a livelli più che buoni, se non fosse che per i più moderni, esigenti e menefreghisti anti nostalgici giocatori potrebbe (non a torto) apparire come un titolo banale, poco profondo e di scarso interesse.
Adesso cosa volete? Mettervi a parlare di schede 3D e *Space Invaders*? Di grafica e sonoro?
Ma è *Space Invaders*, sarebbe come lamentarsi se *R-Type* non ha la nebbia volumetrica...

Mattia Ravanelli

Uno dei tanti cattivoni che tenteranno di fare la festa allo strenuo difensore.

Multiplayer mode: divertimento assicurato!

PC ZETA COMMENTO

Ben 7919 caratteri e oltre 22.000 parole sono appena state spese per dire che in fondo è difficile, se non impossibile, catalogare, analizzare e giudicare questo *Space Invaders*. Sono cambiati i presupposti alla base della sua pubblicazione, è cambiato il mondo dei videogiochi in relazione alla sua esistenza e vien da chiedere fino a che punto ci si sia spinti con la mania del retrogaming e del "si stava meglio quando si stava peggio". Un'edizione simile sarebbe stata sicuramente accolta con ben altro calore se pubblicata a un prezzo simbolico, non a prezzo pieno come invece è successo. Definire numericamente e come valore *Space Invaders* è quindi inutile, prima che impossibile, rileggete quanto sopra e avrete più chiara che mai la situazione. Forse.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RAGE OF MAGES 2: NECROMANCER

Sarà un negromante ad avere la meglio su di voi? O non sarà per caso la noia?

INFO

Genere: Gioco di ruolo
Casa: Ubi Soft
Sviluppatore: Monolith Entertainment
Genere: Simulatore di Volo Civile
Distributore: 3D Planet
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95\98
Processore: Pentium 200 MMX
RAM: 32
Grafica: SVGA
CD-ROM: 4x
Spazio su HD: 150 MB

Giunta al secondo episodio, la saga fantasy di Monolith Entertainment ci pone anche questa volta negli scomodi panni di chi vuole portare l'ordine e la giustizia, contro orde di maghi-fuorilegge, zombie, scheletri, draghi e briganti. Lo stesso titolo ci suggerisce infatti il fulcro attorno a cui ruoteranno gli eventi, ovvero la potentissima gilda dei Negromanti, al cui interno sembra si tramino oscuri complotti contro il re, e, in generale, contro l'ordine costituito. Pian piano però le cose si faranno più confuse, anche perché i negromanti non sono tutti cattivi, e dovremo fare delle scelte che, secondo gli sviluppatori, dovrebbero dare un senso di libertà al giocatore. In realtà è tutto scopertamente poco originale, e neanche per una volta ci ha sfiorato il dubbio di dove andasse a parare la trama. Una serie di sotto-quest (ancor meno originali della trama principale) serviranno come diversivo tra un capitolo e l'altro, ad aumentare una longevità che altrimenti sarebbe stata infima. Purtroppo la qualità delle missioni non è delle migliori, e spesso e volentieri non sarà il nostro paladino a vincere, bensì la noia.

I fantasmi si uccidono a spadate, e come se no?

Ecco, questi animali proprio non ho capito che sono. Scoiattoli infernali?

Un bel posticino per una passeggiata al chiaro di luna.

Ma andiamo con ordine. Chiariamo innanzitutto che *Rage of Mages 2* è un gioco di ruolo con combattimenti in tempo reale e grafica 2D, che si inserisce nel filone più "classico" del genere, quello a cui appartengono titoli come *Baldur's Gate* e saghe come quella degli *"Ultima"*, di cui si aspetta (ma quando leggerete questa recensione sarà forse già uscito) la pubblicazione del nono capitolo. Come ogni GDR che si rispetti anche *ROM2* inizia con la creazione del personaggio, ridotta però alle sole alternative maschio/femmina e mago/guerriero. Una volta fatto ciò si passa alla fase di "regolazione" delle skill, cioè delle diverse abilità del personaggio; è qui che possiamo decidere quanto il nostro alter-ego sarà intelligente (a scapito magari della sua bravura con le armi) e quale arma sarà in grado di usare meglio, almeno inizialmente. I valori delle skill aumenteranno infatti durante il gioco in base all'utilizzo, o meno, che se ne farà, e questo è probabilmente l'unico aspetto ben programmato del gioco. La prima fase del gioco vero e proprio ci accoglie con una schermata pre-renderizzata in 3D, che lascia presagire bene, ma che purtroppo non fa che accentuare lo squallore del motore 2D principale del gioco, che sembra vecchio di almeno di cinque anni. Per carità, non è che altri titoli, come per l'appunto *Baldur's Gate*, si siano fregiati di chissà quali engine ultra moderni, ma questo di *Rage of Mages 2* è probabilmente usato anche al peggio delle sue possibilità: i personaggi sono vestiti in modi assur-

Niente di meglio che una bella scazzottata con gli zombie al cimitero.

Questi dovrebbero essere dei lupi. Appunto, dovrebbero...

Perché questa druida sta davanti ad un tizio impiccato? Non lo sapremo mai.

Notate a destra il dettaglio delle skill del personaggio.

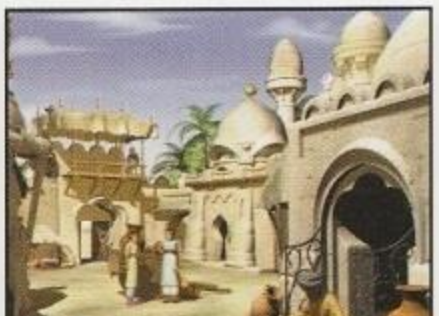
I capi dei villaggi sono tutti uguali: calvi e con i baffoni.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Per ammazzare la noia si può sempre incenerire qualche albero...

Hey, amico abbiamo l'armatura uguale! Ma il mio elmo e meglio del tuo!


Magari questo fosse il motore del gioco!

Gli orchi non sono mai contenti di essere svegliati nel bel mezzo della notte.

Che bello, un drago sputa-fuoco! Meglio darsela a gambe.

di, le costruzioni e gli animali sembrano usciti da un gioco per bambini. Adesso, non è che per fare un buon gioco si debba per forza andare alla ricerca del realismo ma qui, più che questione di gusti, il problema è che il modo con cui tutto è realizzato è quanto di più posticcio e incomprensibile si sia finora visto in questo tipo di giochi. Ma veniamo alla schermata pre-renderizzata di cui stavo parlando, il cui funzionamento è grosso modo quello dei "punta e clicca": avviciniamo il cursore alla porta della locanda e noteremo una animazione; clicchiamoci su ed eccoci nella locanda. In ognuna di queste schermate (che corrisponderanno alle città del gioco) potremo effettuare sempre queste sole due cose: visitare la locanda e il negozio. All'interno della prima incontreremo pian piano gli eroi che vorranno unirsi a noi nel party, ma anche semplici avventori, i cui racconti serviranno a introdurci di più nella storia; nel secondo, come d'abitudine, potremo comprare e vendere armi, vestiti e incantesimi. Andando avanti nel gioco il negoziante sarà fornito di roba sempre più sfiziosa, e dovremo farci bene i conti in tasca se non vogliamo finire... spennati! Le sezioni di compra-vendita sono probabilmente le meno noiose del gioco, e vi assicuro che non è un'affermazione eccessiva. Lo svolgimento delle missioni principali è di una linearità sconcertante e sa di "già visto" dal primo all'ultimo momento, mentre le sottoquest sono, se possibile, ancora più noiose. Un esempio per tutti: ero quasi alla fine di una di queste missioni secondarie, dove l'unico scopo era uccidere qualunque cosa si muovesse, quando la maga del mio party esordisce con una frase del tipo "questi mostri non finiscono mai, mi sto annoiando", il mio eroe risponde "hai ragione, andiamo via" e la missione finisce così! La scarsa fantasia dei programmatori si riflette ovviamente non solo nella trama: le creature, oltre che essere brutte a vedersi e male animate sono una più scontata dell'altra ed il paesaggio è praticamente sempre uguale a se stesso, con un'unica variante (esilarante) di un terreno sabbioso dove crescono palme e cactus. Passando al capitolo "combattimenti", purtroppo, il tono non migliora di una virgola: se l'intelligenza artificiale delle creature è almeno comprensibile (attaccano a vista, ma se si feriscono troppo scappano), quella degli eroi del party è praticamente inesistente: i maghi attaccano subito andando avanti (quando, essendo più deboli fisicamente, dovrebbero stare indietro) mentre i guerrieri non attaccano mai! Pure se attaccati, questi ultimi aspettano sempre che gli si segnali una creatura da attaccare altrimenti preferiscono morire. Spero che almeno questo sia "solo" un bug e che venga corretto al più presto. Inoltre, nessuno può cambiare l'arma mentre combatte (questo difetto si fa particolarmente sentire con i pipistrelli, che sono sensibili alle sole armi da lancio); l'interfaccia è un po' scomoda, soprattutto quella dei maghi il cui inventario occupa mezzo schermo; con l'inventario aperto i maghi non possono muoversi o prendere oggetti da terra ma solo usare un incantesimo (!); il passaggio di armi ed oggetti da un personaggio all'altro è scomodo e macchinoso. Se a tutto ciò aggiungete che le creature sono spesso molto difficili da abbattere e numerose, è facile capire come si sia cercato di rendere il gioco inutilmente ostico nella speranza di aumentarne la longevità. Un'altra cosa che, onestamente, non abbiamo capito è il perché sia possibile scambiare armi ed armature solo con i compagni che si sono uniti di loro spontanea volontà; mi spiego: alla locanda, oltre che fare belle amicizie, è anche possibile assoldare un mercenario, che può essere un guerriero, un mago, un druido ecc. solo che durante il gioco questo tizio risponderà ai soli ordini di movimento e di attacco, con il suo inventario ben sigillato ed inaccessibile. Il che, in una situazione in cui, per esempio, sono in grado di donargli un'armatura di gran lunga migliore della sua è abbastanza seccante. Per non parlare di quella volta che ho assoldato un orco perché aveva una skill altissima nell'uso delle asce, ma che possedeva come unica arma un arco (pure mediocre). Il risultato di tutto ciò è che andando avanti nel gioco, quando i nemici si fanno veramente tosti, è assolutamente inutile assoldare chicchessia (anche perché è già difficile controllare due, al massimo, tre personaggi, vista l'intelligenza artificiale...). Sul versante del sonoro poco da dire: musichette scontate di accompagnamento e parlato apprezzabile (solo nelle locande, però; durante il gioco i dialoghi sono testuali). E' inoltre presente una modalità multiplayer, con un server in fase di attivazione presso il sito della Ubi Soft, e un editor di mappe, con il quale sarà possibile ovviare alle noiose missioni originali, sempre ammesso che abbiate ancora voglia di giocare...

Per concludere, *Rage of Mages 2* non è un gioco che consiglierei di comprare, neanche agli amanti del genere, perché proprio alle caratteristiche principali del genere viene meno: la trama è insignificante, la libertà di azione è ridotta a zero, la gestione del personaggio appena sufficiente, la grafica e il sonoro semplicemente mediocri. Le poche cose apprezzabili, come la quantità di armi ed armature sono comunque facilmente rintracciabili in altri titoli ben più completi ed avvincenti.

Sebastiano Pupillo

Quando muore qualcuno del party la missione è automaticamente fallita.

Questi tizi con le clave sono meno tosti di quello che sembrano.

Un villaggio di creature infernali in mezzo alle palme ed ai cactus, che originali!

PC ZETA COMMENTO

Purtroppo quando un genere torna in auge, come sta succedendo ai giochi di ruolo, è facile che in mezzo a tanti ottimi titoli ne esca qualcuno unicamente per sfruttare il filone.
In questo senso *Rage of Mages 2* è esemplare, in quanto programmato con sufficienza e pubblicato in fretta. Evitate di chiederlo a Babbo Natale, dunque, e puntate più in alto.

5

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DYLAN DOG - HORROR LUNA PARK

Ricompare in veste digital-interattiva l'Indagatore Dell'Incubo: grafica incredibile ma la giocabilità sarà all'altezza?

Inquietante. Sembra il Luna Park nel film "Il Soffio Del Diavolo".

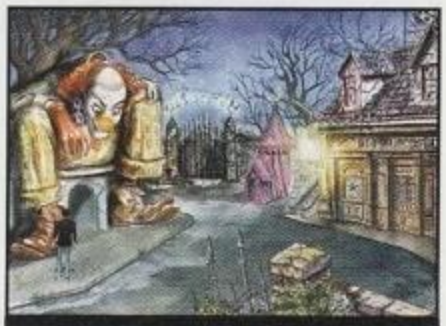
INFO

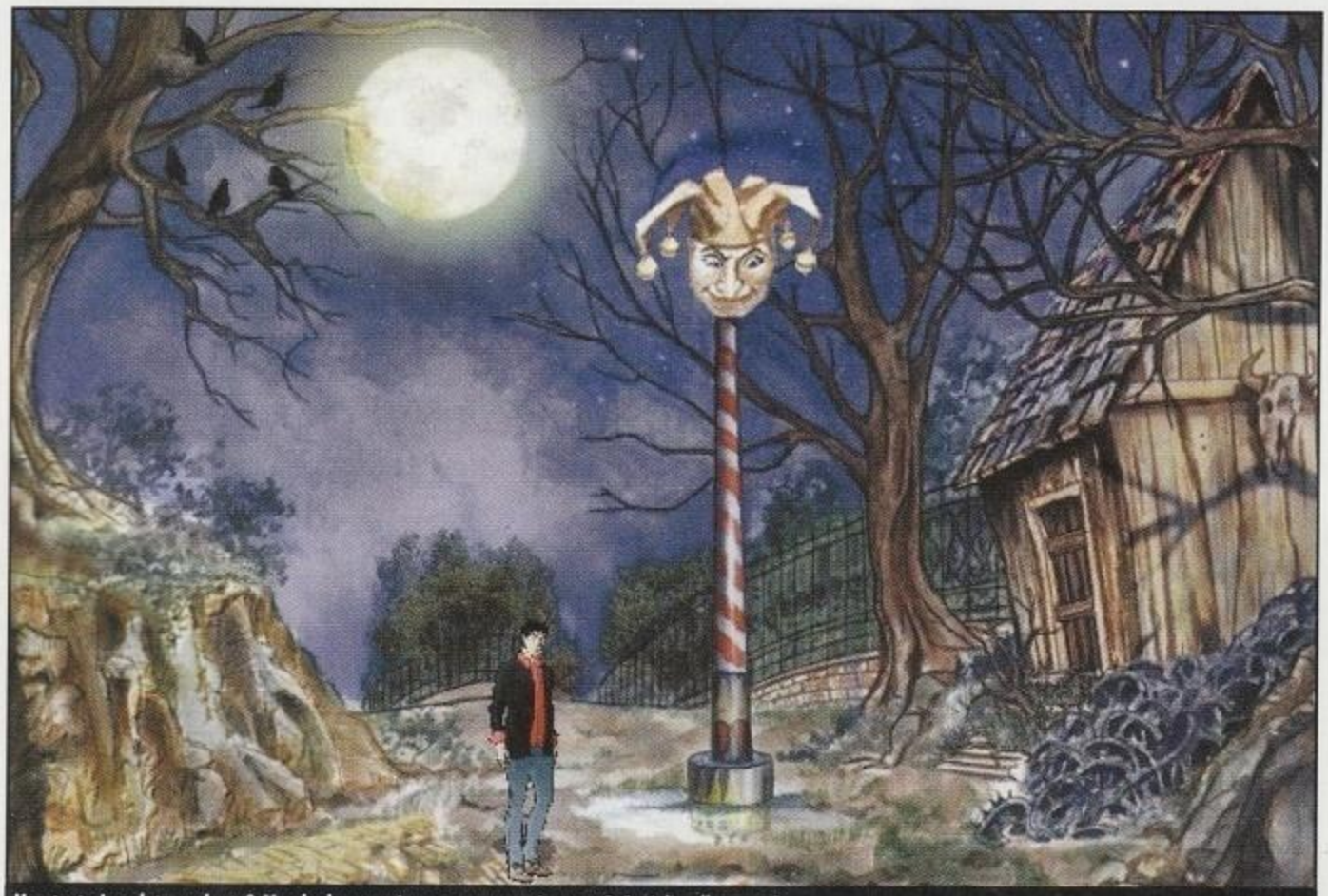
Genere: Avventura grafica
Casa: RCS
Sviluppatore: NewMadiAround
Distributore: Rizzoli New media Tel: 02/5516796

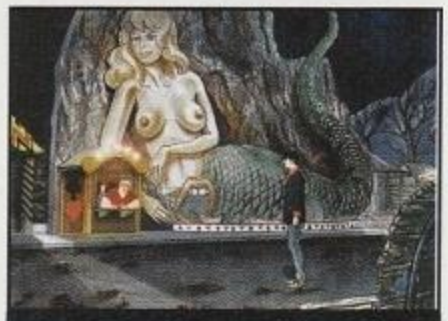
SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95\98
Processore: P166 o superiore
RAM: 32 Mb
CD-ROM: 8x
Spazio su HD: 98 Mb

Era il 1991, quando il nostro Indagatore Dell'Incubo di fiducia si prese una vacanza dalle sue 94 tavole bonelliane mensili e fece una sua inaspettata apparizione anche sui monitor di PC e Amiga. Il primo videogioco a farci vedere il nostro eroe vestito di pixel era prodotto dalla nostrana Simulmondo, si intitolava "*Gli Uccisori*", prendendo spunto - un vago spunto - dall'omonima storia a fumetti, e ci portava a visitare una sorta di casa degli orrori stile Splatterhouse. Si trattava un mediocre platform, caratterizzato da sparuti e ingenui enigmi, che forse voleva raggiungere l'eccellenza di un *Prince Of Persia*, ma che ben presto si rivelava essere la brutta copia di *Horror Zombies From The Crypt* (che già di suo tanto bello non era…). L'unica cosa buona di quel gioco? Il fumetto in allegato. Un inedita storia di Sclavi, il geniale creatore del personaggio, oggi rarissima e, sulla carta, molto quotata, anche se in realtà ben poco richiesta, visto che non sono in molti a conoscerne l'esistenza. Comunque la Simulmondo ci prese gusto, e gli anni successivi si moltiplicarono le uscite in edicola di giochi sullo stile di quello di Dylan, a scadenza mensile, il più delle volte ispirati ad eroi del fumetto. E' così che alla fine di ogni mese potevamo acquistare il nuovo floppy di Dylan, e ben presto anche di Diabolik, Tex, l'Uomo Ragno, Simulman, Time Runner e via dicendo. Prodotti sempre più dozzinali, tagliati con l'accetta e fossilizzati su un unico e trito standard, che si replicava ad libitum, uscita dopo uscita. In realtà questi giochi avevano ben poco a che spartire con le omonime testate a fumetti, tranne forse il titolo strillato in copertina. Quando furono annunciate anche le serie di Martin Mystere ed Alan Ford, queste uscite si interruppero. Rivedemmo poco dopo Dylan Dog in una avventura grafica su PC, sempre by Simulmondo, dal titolo "*Attraverso Lo Specchio*". Anche in questa occasione il Dylan Dog del gioco era molto diverso da quello su carta, ma questa volta il prodotto si rivelò molto superiore alle aspettative: curato, tecnicamente all'avanguardia, discretamente originale, anche se nel frattempo gli utenti Amiga si sollazzavano col bellissimo *Nathan Never* della Genias. Anche questa volta purtroppo non c'era il grande Sclavi a muovere i


Ma che quale razza di genitori porterebbero i figli in un luna park come questo?!


Una testa impalata parlante? Ma che ho mangiato per sognarmi questo? Coniglio alle cozze?


La mia sirena per antonomasia è la Daryl Hanna di "Splash!", ma anche questa non è malaccio…

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

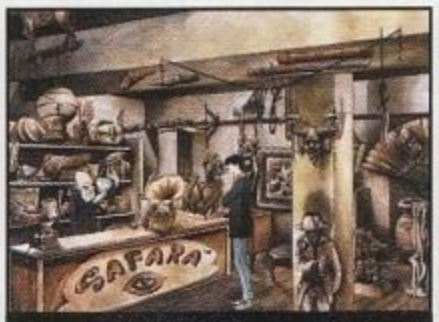
I fratelli Marx che giocano a rubamazzo. Un topos.

fili del personaggio. Inutile dire che questa mancanza si notava fin dal primissimo approccio col gioco e gravava su di esso dall'inizio alla fine.

GIUDA BALLERINO!

Dopo anni di assenza dai nostri monitor, l'Indagatore Dell'Incubo è tornato. No, questa volta al timone non c'è la Simulmondo, ma la NewMediAround di Genova, sviluppatrice del gioco, unita alla RCS (Rizzoli-Corriere Della Sera) in veste di casa produttrice e distributrice del titolo. Questa volta (finalmente!) è Tiziano Sclavi, a curare il soggetto della storia, mentre alla sceneggiatura vediamo ancora (sic!) un team esterno, extra-Bonelli ed extra-DD. *Horror Luna Park* è essenzialmente un'avventura grafica con delle componenti arcade, che ci vedrà impegnati nel vestire i panni di Dylan, imprigionato in un proprio delirante incubo. Uno psichedelico e grottesco Luna Park fa da sfondo a questa avventura, che ci porterà ad incontrare anche numerosi personaggi, ben conosciuti ad ogni lettore della serie. Avremo quindi modo di incrociare Groucho, Bloch, la signora Trelkovski, Jenkins, Hamlin, Morgana, Xabaras, Lord Welles e molti altri. Numerose sono le citazioni, anche meno immediate, ad alcuni albi delle serie, ed è quindi con piacere e gratificazione che il lettore assiduo di DD potrà, ad esempio, riconoscere nella strana coppia alla biglietteria del Tunnel Dell'Amore-Odio, i protagonisti di "Angoscia", titolo di una bella Bigaslunana storia di Dylan. In *HLP*, l'interfaccia di gioco è ridotta all'osso, e il puntatore del mouse cambierà forma coerentemente con quello che sta indicando. Un semplice click del pulsante sinistro aprirà l'inventario, mentre un click del destro farà eseguire un'azione. Il look del gioco non è propriamente da budget game: abbiamo visto, anche recentemente, varie produzioni italiane, vendute a prezzo pieno in negozio, con un aspetto molto più "cheap". I fondali, interamente disegnati a mano e in parte animati, risultano a dir poco commoventi (nel senso più positivo del termine): il tratto caldo, fra quello di Ambrosini e quello di Freghieri, e la meditata scelta dei colori creano un'atmosfera sonnolenta, torpida, grottesca e unica, che si sposa perfettamente con l'onirismo del plot. La realizzazione grafica dei personaggi è dignitosa, discretamente curati nelle animazioni e disegnati con buona cura, mentre il protagonista soffre di qualche problema di scaling, ma anche di deambulazione, verrebbe da dire, visto che ha una delle camminate meno convincenti che si siano mai viste. Avete presente Dino Fagioli in *The Big Red Adventure*? Ecco, stessa scalatura incerta, stessa camminata da fagiano impagliato. Per il resto i vari personaggi si sposano abbastanza bene coi fondali, quindi riescono a sfuggire al problema del "pugno nell'occhio" caratteristico di tante produzioni 'budget' di questo genere. Assolutamente deludenti invece sono le frasi messe in bocca al nostro protagonista, che anche questa volta risulta eccessivamente didascalico e comunque molto diverso dal Dylan Dog sclaviano, che abbiamo amato e che ancora amiamo. Ad aggravare le cose ci pensa un doppiaggio davvero risibile, molto gigioneggiante e, in certi frangenti, anche eccessivamente caricaturale (come quando Dylan ricorda la sua infanzia). Una caratterizzazione che fa molto Micky Mouse, ma parecchio meno Indagatore Dell'Incubo.
Poi è anche vero che si può facilmente rimanere delusi, dopo che per anni ognuno di noi ha dato a Dylan la propria voce 'ideale', ma è proprio per questo che una caratterizzazione un bel po' più misurata, non avrebbe che reso più credibile e convincente il personaggio. Mentre così non è stato: un copione improbabile e un doppiaggio inadeguato.
C'è però da dire che *HLP* si lascia giocare, vuoi per un'ambientazione azzeccata, per dei fondali davvero molto belli, o per una storia comunque abbastanza curiosa e stimolante. Certo è che si stenta a riconoscere Dylan Dog nel protagonista del gioco, e se anche la sceneggiatura (quindi compresi i dialoghi), fosse stata affidata a Sclavi, il gioco risulterebbe alla fine ben più convincente.
Il bello di Sclavi è, infatti, quello di creare personaggi assolutamente percepibili e a tutto tondo, grazie a dialoghi sempre coerentissimi e ad un'approfondita introspezione psicologica, mentre qui troviamo personaggi meramente funzionali alla storia e alquanto bidimensionali.

Alessandro Gori

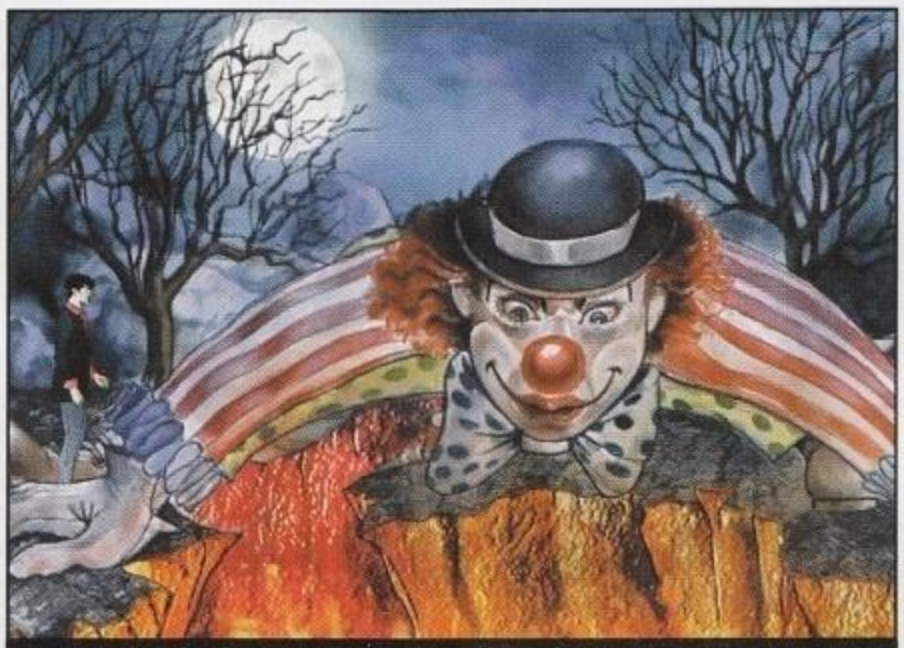


Sì, è proprio Hamlin, il sinistro proprietario del Safarà, negozio d'antiquariato nonchè nodo di passaggio fra due dimensioni.

Ehi, che Dylan abbia finalmente finito di costruire il galeone della Lego?

Una libreria in perfetto stile Martin Mystere, forse un po' più disordinata e polverosa...

La succursale onirica del Safarà di Londra?


La parete rocciosa digitalizzata stona un po' con tutto il resto disegnato a mano.

PC ZETA COMMENTO

Un'avventura grafica senza infamia ne' lode. Si lascia giocare, pur senza rappresentare un'esperienza indimenticabile. Paradossalmente potrà piacere di più a chi non legge Dylan Dog. Ma considerato anche il prezzo piuttosto basso (24.900 lire), anche in fan dell'Indagatore Dell'Incubo potranno dargli un'occhiata, e avranno modo di godersi dei fondali disegnati a mano assolutamente superlativi. Un'ultima avvertenza: il gioco ha la tendenza a crashare. Meditate bene.

6

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NBA LIVE 2000

"I love this game!": questo è il motto della NBA. Paradossalmente, questo slogan sembra calzare meglio alla serie sportiva sviluppata della EA Sports, che raggiunge il suo apice in questa nuova trasposizione annuale.

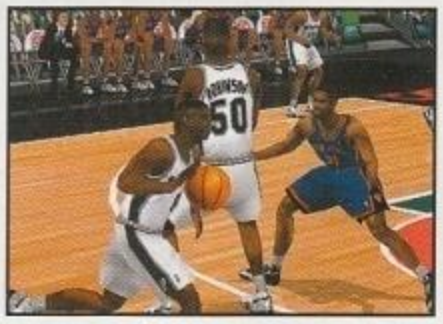
INFO

Genere: Simulazione sportiva
Casa: Electronics Arts
Sviluppatore: interno
Distributore: C.T.O.
Prezzo: L 99.000

SISTEMA CONSIGLIATO

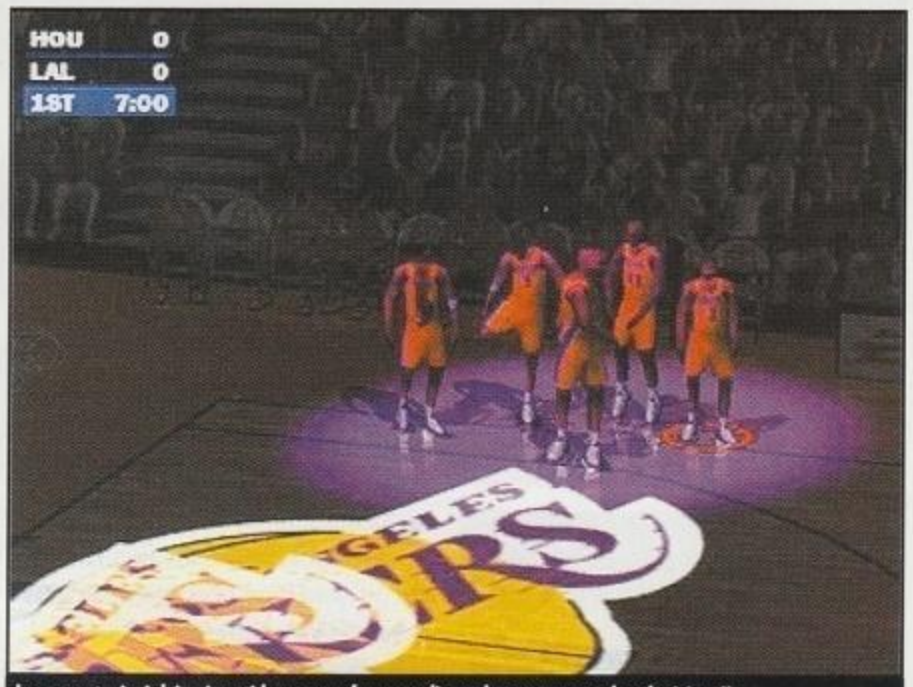
Sistema operativo: Windows 95\98
Processore: Pentium 2 o equivalente
RAM: 64 Mb
Grafica: 3Dfx o equivalente
CD-ROM: 8x
Spazio su HD: 170x

Dopo la vittoria dei San Antonio Spurs nel campionato dello scorso anno (dimezzato a causa la serrata indetta dai ricchi proprietari delle squadre NBA per il contratto collettivo), quest'anno si è aperta la caccia al titolo conquistato dalla squadra texana. La domanda sorge spontanea: riuscirà il giovane Duncan a ripetere le gesta del grande Michael Jordan o a eguagliare i titoli vinti dai leggendari Boston Celtics degli anni '60? Come si suol dire, ai posteri l'ardua sentenza... Intanto, il fenomenale Tim Duncan ha conquistato l'anello di campione NBA e anche la "copertina" sulla scatola di *NBA Live 2000*: sicuramente, questa mossa, oltre al ricco conto in banca, aumenterà la sua popolarità al di fuori dei confini degli Stati Uniti. Il commissioner David Stern e il suo staff hanno varato quest'anno una serie di regole mirate a cambiare il tipo di basket praticato nella lega professionistica americana. L'obiettivo dichiarato è quello di far aumentare i punteggi, scoraggiando al tempo stesso il gioco duro.



IL PUBBLICO CARTONATO

Con l'arrivo del nuovo millennio, anche il videogioco cestistico più venduto sul pianeta si è rifatto il look con una grafica semplicemente "da paura" e con nuove modalità di gioco. A cercare di stroncare il dominio EA nel basket ci ha provato quest'anno la Fox Interactive con il suo *NBA Championship 2000* e, prossimamente, la Microsoft con l'atteso *NBA Inside Drive 2000*, programmato dal team High Voltage. La produzione targata Fox (distribuita in Europa dall'Activision) non si è dimostrata all'altezza del più quotato concorrente; invece il gioco prodotto dalla casa del "grande fratello Bill" potrebbe avere qualche asso in più da giocare per sfidare il campione d'incassi di mamma



Le presentazioni dei quintetti base sono fenomenali: sembra veramente la televisione!!

Allen Iverson, probabilmente, vincerà anche quest'anno la classifica dei marcatori: il piccolo fenomeno dei 76ers è uno dei giocatori più immarcabili della NBA.

PUNTEGGI

Le regole che sono state proposte quest'anno dai cervelloni della NBA, sono state studiate per limitare il contatto fisico tra i giocatori e favorire maggiormente la circolazione della palla, aumentando così il numero delle conclusioni a canestro. Innanzitutto, il difensore non può mettere la mano o l'avambraccio oltre la linea del tiro libero (pena il fallo fischiato). Sempre in questa zona nevralgica del campo, ora il giocatore che prende posizione sotto canestro ha qualche secondo in più (5 per la precisione) per spingere e tagliare fuori il difensore che lo marca. Un'altra innovazione riguarda le infrazioni che vengono commesse quando si attacca nella metà campo avversaria: se mancano meno di 14 secondi allo scadere del possesso, l'azione e il cronometro di gioco ripartano sempre dagli stessi 14 secondi. Un'altra concessione è stata fatta in ambito difensivo: sul lato forte sarà permesso ogni tipo di difesa. Quest'innovazione è stata fatta per impedire le battaglie cruente sotto canestro: specialmente gli scontri tra centri per prendere posizione per guadagnare un rimbalzo o per segnare un canestro. Nel frattempo Barkley e O'Neill sono già venuti alle mani! Speriamo che questa volta i punteggi possano aumentare: già negli ultimi anni l'NBA aveva varato una serie di regole (come l'arretramento della linea da tre punti) per cercare di bloccare questo trend negativo: per ora, i risultati non sono stati eccellenti, anzi i giocatori si stanno già lamentando...

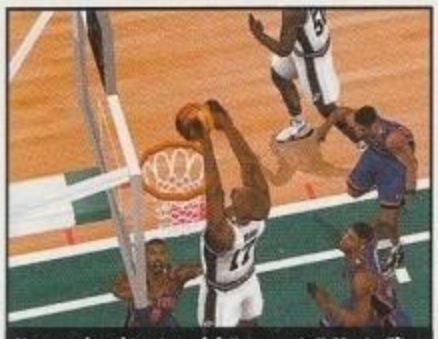
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tim Hardway si prepara a battere il suo marcatore diretto con il suo letale passo incrociato.

I giocatore chiede la palla sotto canestro: se ci sarà il raddoppio potrà scaricare fuori per la bomba da tre.

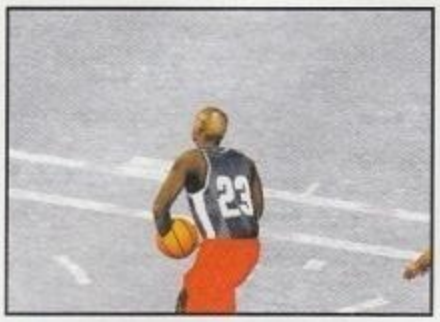
EA Sports. Comunque, una volta che avrete installato quest'ennesima produzione EA Sports sul vostro hard disk, difficilmente riuscirete a liberarvene. Come avviene ormai da sei anni, anche con *NBA Live 2000* potrete disputare una partita di esibizione, un'intera stagione NBA, solamente i play-off, fare un po' allenamento nella modalità pratica, sfidarsi in una gara da tre punti o giocare la partita delle stelle. La grande novità è l'inserimento della modalità uno-contro-uno: finalmente, potrete giocare su un campetto di periferia contro il grande Michael Jordan o contro un qualsiasi avversario designato da voi. Un altro piccolo miglioramento riguarda la modalità franchigia che vi permetterà di disputare fino a 25 stagioni con un team professionistico americano. I livelli di difficoltà sono rimasti sempre quattro (Rookie, Starter, All-Star e Superstar) e si differenziano nettamente tra loro.
Un'altra innovazione è l'introduzione delle squadre delle stelle degli anni '50/'60/'70/'80/'90: finalmente potremo vedere giocatori leggendari come Oscar Robertson, Bill Russell, Jerry West e tutti quegli atleti che hanno fatto la storia di questa lega professionistica. La maggior parte di noi in redazione ha cercato di rivivere le leggendarie sfide dell'era Bird-Magic-Doctor J che hanno lanciato il basket NBA fuori dai confini degli Stati Uniti e lo hanno consacrato anche Italia. Se fosse stata inserita anche la voce inconfondibile del grande Dan Petersen, avremmo avuto la sensazione di rivivere quei fine-settimana indimenticabili che venivano dedicati al basket professionistico americano dalle televisioni private. La possibilità di giocare con questi campioni del passato non si limita solo a queste partite di esibizione: potremo persino scambiare Larry Bird o Magic Johnson con un Kevin Garnett o un Stephon Marbury... Per chi è appassionato di NBA, questa innovazione sarà incredibilmente gratificante. Quindi, preparatevi a creare dei quintetti base dal talento straordinario. I programmatori e gli sviluppatori di questa serie, probabilmente, dopo aver visto l'incredibile lavoro svolto dagli appassionati su Internet, hanno tenuto in considerazione tutte le osservazioni fatte e hanno cercato di esaudire la maggior parte delle richieste fatte dai fanatici della serie *NBA Live*. Se avete aggiornato per mesi il precedente *NBA Live 99*, preparatevi a farlo ancora più spesso con questa nuova versione decisamente più flessibile: potrete modificare l'impossibile (preparatevi a gustare il torneo NCAA 2000...). Comunque, tutti i giocatori potranno essere modificati a piacimento e si potranno alterare tutti i parametri: molto valida è la nuova tecnologia che permette di modificare le facce dei giocatori. Preparatevi a un'invasione di giovani rookie con pettinature afro che ricordano il "look" inimitabile del grande

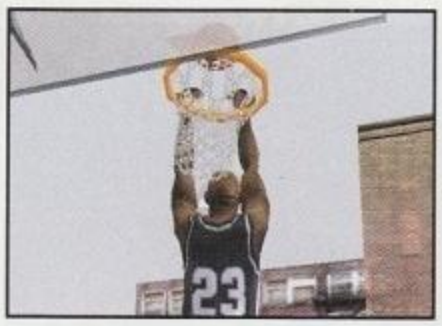

Un grande schiacciata del "cagnaccio" Mario Elie.

Jordan, Pippen, Malone: è un terzetto in grado di battere chiunque...

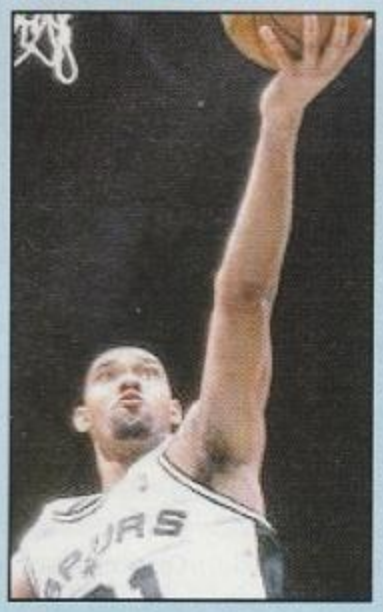
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





TIM DUNCAN



Il fenomenale giocatore dei San Antonio Spurs è nato nelle isole Vergini, più precisamente a St.Croix, vicino a Portorico. Il giovane Tim ha alle spalle una storia piuttosto singolare: sin da ragazzino il futuro campione NBA ha cercato di imporsi come un nuotatore professionista con l'obiettivo di arrivare alle Olimpiadi. Purtroppo per lui e per fortuna degli appassionati di pallacanestro, l'uragano Hugo distrusse la piscina dove si allenava il giovane Duncan. Allora, vista la sua l'altezza, non gli restò che provare con il basket. Reclutato dall'università di Wake Forest, Duncan portò lo sconosciuto ateneo a livelli incredibili (senza però vincere il titolo NCAA). Scelto con il numero assoluto nel 1997 dai San Antonio Spurs, dopo una prima annata fenomenale (titolo di rookie dell'anno), il giocatore è ulteriormente progredito fino a portare letteralmente al titolo NBA David Robinson e soci. Il nuovo millennio potrà essere l'anno della definitiva consacrazione o del possibile addio da San Antonio: improbabili sirene (Chicago su tutti) stanno cercando di accaparrarsi i servigi del giovane Tim ricoprendolo di montagne di dollari.

Julius Erving. Tra i grandi di ogni tempo abbiamo notato l'assenza del più prolifico cannoniere di ogni epoca: manca sua maestà Kareem "gancio cielo" Abdul-Jabbar!!! Con l'ottimo editor implementato il problema nemmeno si pone… Grazie alla tecnologia chiamata "face in the game" si può inserire il proprio viso in *NBA Live 2000:* comunque, sono presenti nel gioco una serie di animazioni facciali davvero bestiali!

SLAM DUNK

Per le animazioni, ha contribuito con una seduta massiccia di "Motion Capture" l'astro nascente Kevin Garnett, che ha gentilmente donato a noi poveri giocatori di *NBA Live 2000* le sue terrificanti schiacciate e, fondamentalmente, il gioco vicino a canestro. Altri fenomeni hanno donato le loro preziose movenze: Tim Hardway e il suo terribile passo incrociato, Gleen Rice e Reggie Miller per il loro tiro stilisticamente perfetto (sono i due migliori tiratori puri di tutta la NBA).

Come sempre, la EA Sports ha reclutato un cast di assoluto livello per questa simulazione. I movimenti dei giocatori ci sono sembrati molto più fluidi rispetto al passato: c'è un maggiore realismo nel saltare a canestro o nell'effettuare una stoppata. Certo a livello blocchi e "gioco sporco" sotto canestro siamo ancora molto lontani dalla realtà: speriamo che con il nuovo millennio la EA ci regali qualche sostanziale cambiamento sotto quest'aspetto.

Nel complesso, nonostante la mano dei programmatori, il gioco è ancora troppo veloce: nella pallacanestro reale certi contropiedi fulminei si vedono solo un paio di volte a partita… Ci sono ancora troppe stoppate, e i falli fischiati non sono ancora sufficientemente numerosi. La frequenza delle chiamate arbitrali va perfezionata ulteriormente.

Rimanendo in tema, vi segnaliamo la presenza di una figura enigmatica che era sempre riuscita a camuffarsi nelle precedenti edizioni: l'arbitro. Sarà il vostro incubo sul parquet: sarà lui a darvi il pallone durante le rimesse e sarà sempre lui a fischiare le varie infrazioni che commetterete. È molto bello vedere i giocatori gesticolare e protestare contro l'arbitro. Ai livelli più semplici, *NBA Live 2000* è un gioco adatto a tutti (grandi e piccini): non è difficile vincere e portare al titolo la propria squadra. Certo il gioco risulta molto più semplificato, però il divertimento è garantito. Già al livello All-Star le cose cominciano a cambiare: il computer gioca duro in difesa ed è molto abile nel recuperare le palle perse e a stoppare i tiri. Al livello Superstar la CPU sputa il sangue nella propria metà campo ed è molto improbabile batterla.

Insomma, l'ultimo livello è per giocatori duri pronti a combattere su ogni pallone per 48 minuti. L'intelligenza artificiale è sicuramente progredita rispetto alla precedente versione e sfrutta il cosiddetto "Enhanced Pro-Action" che permette – a detta degli stessi sviluppatori – di reagire alle marcature e ai vari giochi (dai e vai/blocchi ecc) che si possono effettuare sul campo di gioco. Nella realtà, a nostro avviso, i tempi di reazione sono ancora troppo lenti; in alcuni casi il computer si è comportato in modo assurdo e poco logico…

Un'altro miglioramento consistente riguarda le prestazioni fisiche degli atleti: se in *NBA Live 99* il quintetto base poteva disputare tranquillamente 48 minuti di fila senza mostrare alcun cenno di fatica (situazione che non cambiava di molto neanche con la patch ufficiale), ora le cose sono state finalmente aggiustate. Durante le partite, sarà quindi molto importante avere un sesto e un settimo uomo all'altezza per sostituire degnamente i titolari.

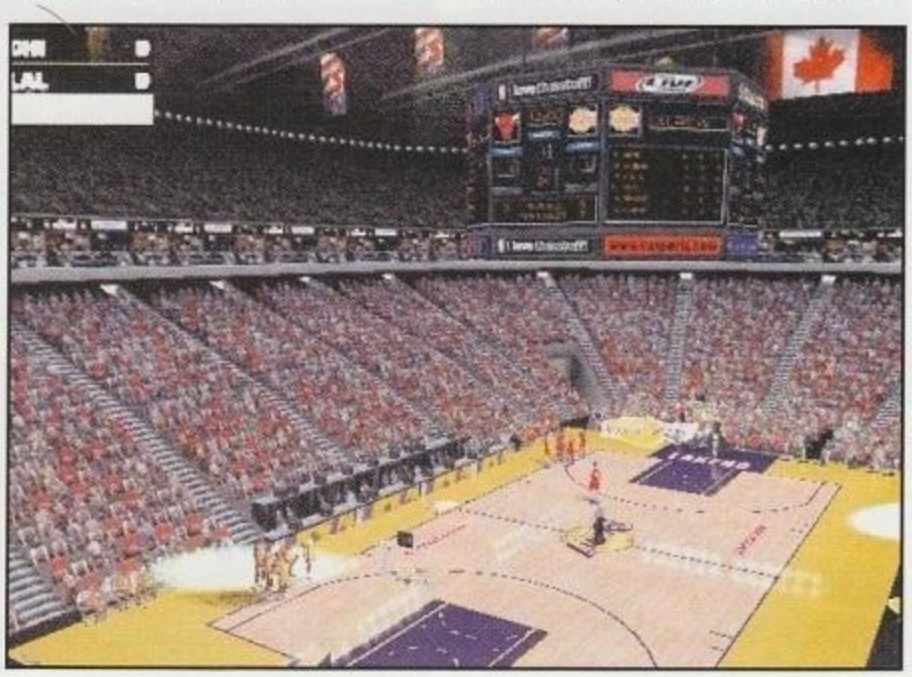
Per giocare e sfruttare al meglio le potenzialità offerte da *NBA Live 2000* dovrete possedere un joypad a 10 tasti, che vi permetterà di passare la palla, di tirare, di stoppare, di saltare, di effettuare qualsiasi cosa abbiate mai visto fare ai campioni della NBA.

Molto importante sono le chiamate degli schemi che conferiscono a questa simulazione maggiore spessore.

LA DINASTIA

Il modello franchigia è stato ricreato in modo magistrale: dovrete stare attenti al "salary cap" per rifirmare un free agent o per mettere sotto contratto un promettente ragazzino uscito dalle università. Il computer sforna nel corso degli anni (potrete giocare fino a un massimo di venticinque stagioni) una serie di giovani promesse che vi potranno essere utili per poter costruire una squadra in grado di dominare la scena NBA per moltissime stagioni. Comunque, lo ribadiamo, la parte manageriale inserita dagli sviluppatori della EA Sports è davvero ben fatta e conferisce a questa simulazione una longevità maggiore.

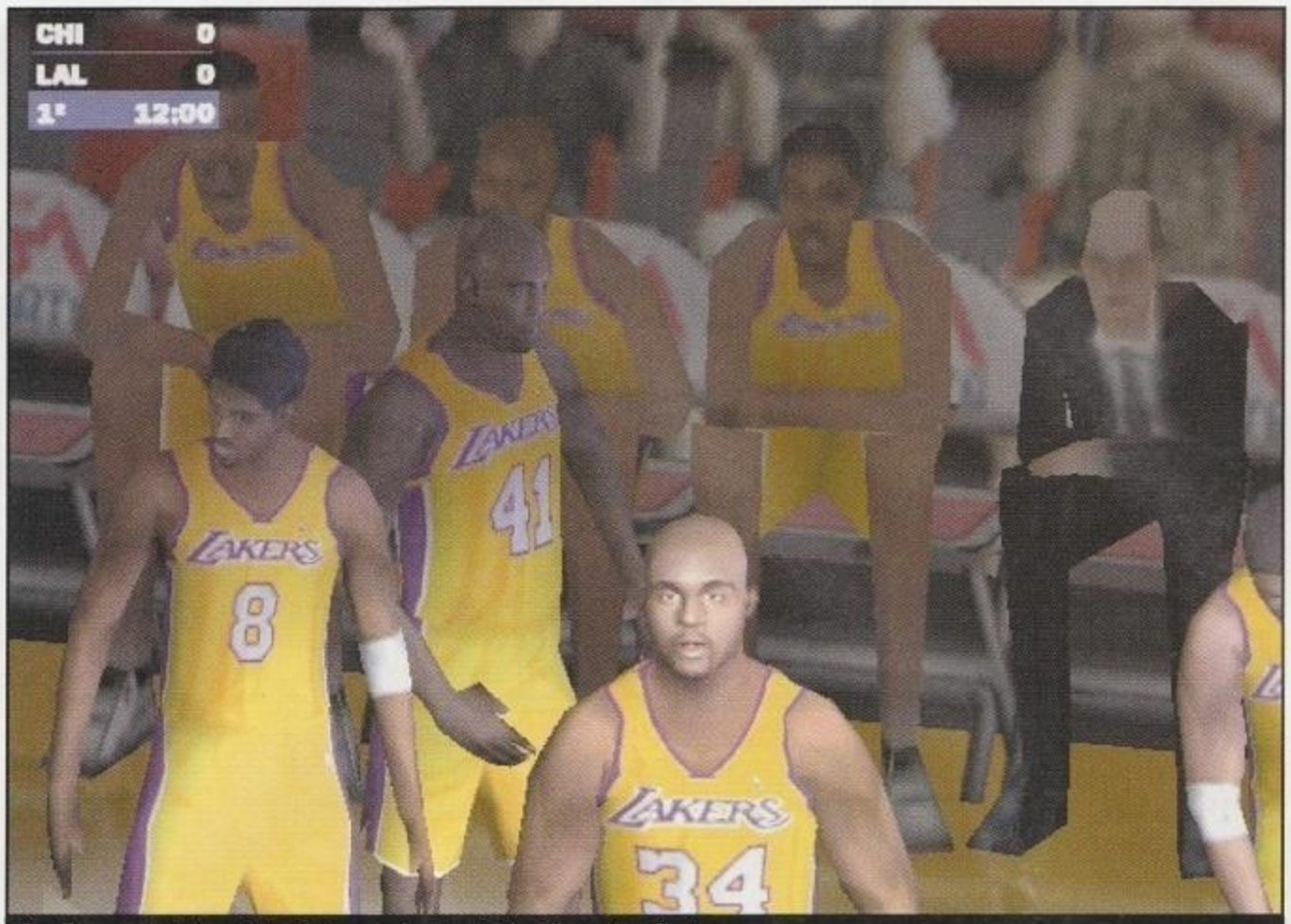
Per quanto riguarda il capitolo multiplayer, *NBA Live 2000* consentirà ai giocatori di tutto il mondo di sfidarsi tramite il sito e si potrà giocare tramite modem, in rete locale fino a un massimo di otto giocatori.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Si potranno disputare non solo partite cinque contro cinque, ma anche infuocati uno-contro-uno.
Tecnicamente, per giocare a questa simulazione vi servirà almeno un Pentium 166 con 32MB di Ram, 100 MB liberi su hard disk e una buona scheda tridimensionale. Noi raccomandiamo almeno un PII o equivalente, 64 MB di Ram e un acceleratore 3D dell'ultima generazione. Vi raccomandiamo di prestare attenzione ai driver delle schede video e audio: il vecchio *NBA Live 99* non funzionava con le schede 3D dell'ultima generazione (TNT2 e Voodoo3) e necessitava di una apposita patch.
Graficamente, il gioco è assolutamente la fine del mondo: l'NBA sembra davvero così vicina...
Il pubblico semicartonato è fantastico nell'incitare i giocatori, e la presentazione dei quintetti base è favolosa. Visivamente, nessuno di noi potrebbe desiderare qualcosa di più!
NBA Live 2000 presenta poi un sofisticato replay che consente di sviscerare da ogni angolo le prodezze di questi giganti sul parquet. La telecronaca è affidata - ancora una volta – a Guido Baratta: il suo commento ci è sembrato un po' troppo freddo.



Shaquille e compagni stanno rientrando in campo: le animazioni facciali sono straordinarie.

ALCUNE INNOVAZIONI PER IL FUTURO

Il giudizio su quest'ultimo *NBA Live 2000* non è stato unanime: alcuni di noi in redazione sostengono che si tratti sempre dello stesso gioco riproposto con una grafica scintillante e con dozzine di mega schiacciate.
Altri ritengono troppo debole *NBA Live 2000* a livello di intelligenza artificiale, limitando il basket proposto sui nostri monitor a semplici contropiedi con una miriade di tiri in svitamento e con tonnellate di stoppate.
Effettivamente, un piccolo fondo di verità c'è sotto ogni critica mossa a questa simulazione: qualche difetto nella struttura di gioco è rimasto. Però alla EA Sports hanno sia i mezzi finanziari sia le risorse tecniche per migliorare quest'ottimo titolo: insomma, un buon margine di perfezionamento è ancora possibile e con un po' di buona volontà le cose potranno solo migliorare.
In redazione abbiamo compilato una piccola lista di cose che dovrebbero essere modificate. Innanzitutto, i giocatori degli anni '50/'60 non dovrebbero giocare come quelli attuali: vedere un Larry Bird o un Magic Johnson (il loro duello ha rilanciato la NBA nei primi anni '80) comportarsi come un Vince Carter o un Marcus Camby fa una certa impressione. Infatti, non c'è molta varietà nello stile di gioco dei giocatori sul parquet: solitamente si differenziano per i tratti somatici, per la velocità e per le percentuali al tiro. Ciò è assolutamente poco realistico: vorremmo vedere giocatori come Bill Russell giocare come da Bill Russell ... Di qualche piccola modifica necessita anche l'ottima parte manageriale presente in *NBA Live 2000*: è impossibile cedere un fenomeno come Shaquille O'Neill per 5 o più "comparse" o per future scelte nei draft. Questi scambi accadono realmente nella NBA e andrebbero implementati in questa grandiosa simulazione.
Vorremmo vedere, poi, un maggior realismo da parte dei giocatori controllati dal computer nelle nell'eseguire gli schemi di gioco. Infine, sarebbe gradita una maggiore stabilità e magari l'assenza degli ormai inevitabili "simpatici" bug.

Raffaello Rusconi

VINCE CARTER

Molti pensano che sia Kobe Bryant l'erede naturale (se mai ce ne sarà un altro) del grande Michael Jordan. Invece, dopo il primo anno da rookie nei Toronto Raptors, Vince Carter sembra assurgere al ruolo del grande MJ. Le similitudini tra i due si sprecano: provengono dalla stessa università (North Carolina), sono usciti al terzo anno e hanno lo stesso maestro (Dean Smith). Ma "Air Canada" (questo è il suo soprannome) sembra avere davanti a se un futuro davvero radioso. Le sue sensazionali schiacciate fanno impazzire il pubblico canadese e tutti gli sportivi statunitensi che fanno la fila per andare a vedere le sue incredibili prodezze: in contropiede è assolutamente letale. Al suo primo anno di NBA ha collezionato i seguenti numeri: 18 punti a partita e quasi 6 rimbalzi. Al college giocava come ala piccola, nei pro si sta imponendo come guardia. Visto che ha solo 22 anni, il futuro è sicuramente dalla sua parte: con un consistente tiro da fuori potrebbe diventare immarcabile come il leggendario numero 23...

PC ZETA COMMENTO

A noi *NBA Live 2000* è piaciuto moltissimo: pur con qualche difetto e qualche bug, il titolo EA Sports si conferma ancora una volta una vera macchina da canestri. I giocatori si muovono sul parquet con un realismo incredibile, la giocabilità è sempre su standard notevoli e il divertimento è assicurato.
E poi, quest'anno è tornato anche il grande Michel Jordan: la sua presenza vale il prezzo del biglietto. Finalmente potremo sfidare il giocatore più forte di tutti i tempi in un playground o in una riedizione di qualche partita delle vecchie glorie. Certo, qualche innovazione o qualche cambiamento per rendere più credibile e realistico il gioco sono necessari, però, se amate la pallacanestro dovete assolutamente acquistare questa simulazione: è decisamente imperdibile per ogni appassionato!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

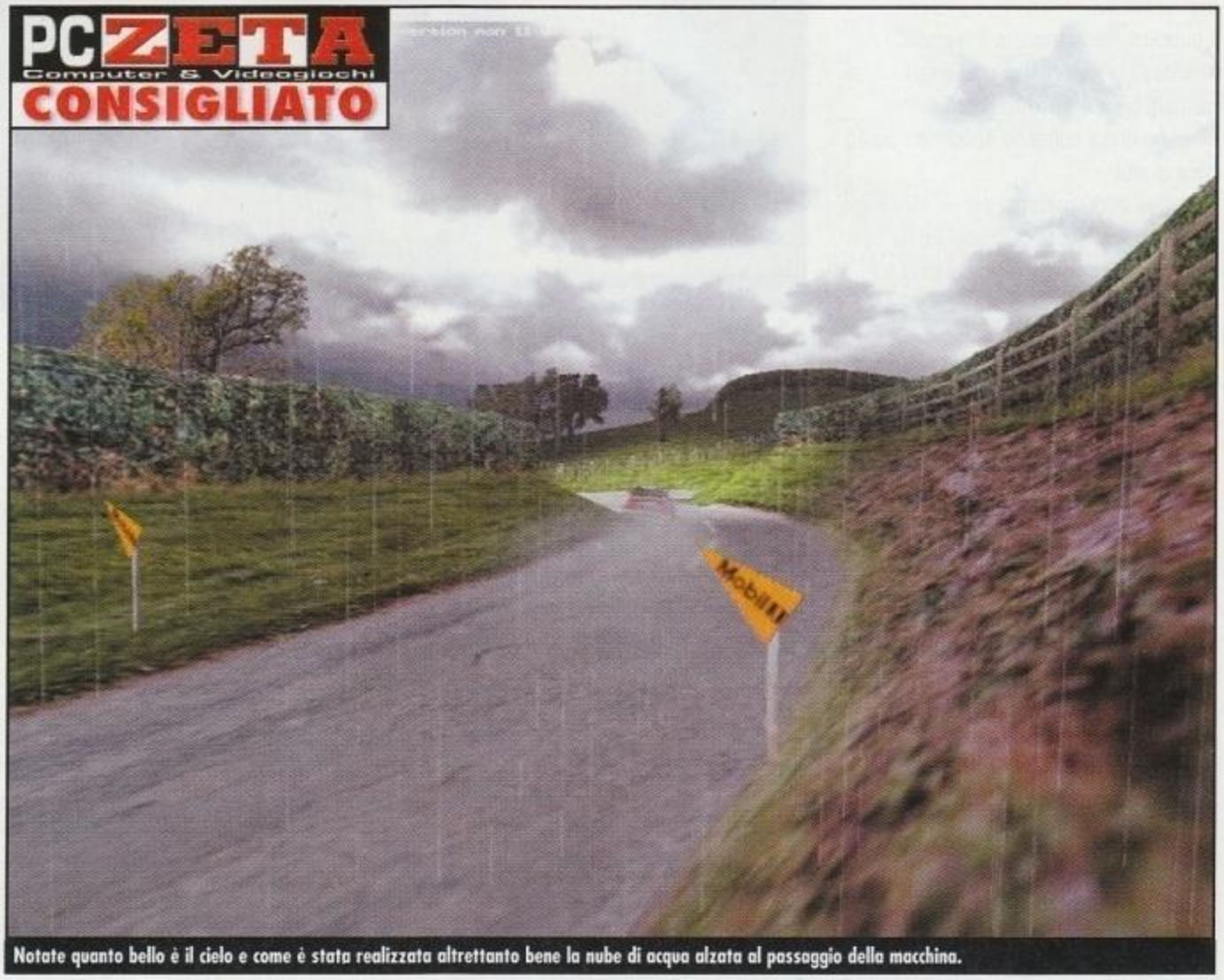
http://www.oldgamesitalia.net/

RALLY CHAMPIONSHIP

Inaspettato come una stella cadente, piove tra noi il nuovo punto di riferimento per i giochi di rally, siete pronti ad accoglierlo?

INFO
Genere: Simulatore di guida
Casa: Europress
Sviluppatore: Magnetic Fields
Distributore: LEADER **Tel.** 167-821177
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: W95/98
Processore: PII/K-6 266 Mhz
RAM: 64 Mb
Grafica: Direct3D
CD-Rom: 32X
Spazio su HD: 600 Mb minimo



Notate quanto bello è il cielo e come è stata realizzata altrettanto bene la nube di acqua alzata al passaggio della macchina.

Dopo aver proposto due validi titoli quali *International Rally Championship* e *Network Q RAC Rally Championship*, la Europress si ripresenta sul mercato internazionale in grande stile, con un titolo che senza dubbio farà la felicità dei veri appassionati di rally. Poiché è inutile rimandare un paragone che inevitabilmente salterebbe fuori nel corso della recensione, tagliamo la fatidica testa al toro dicendo subito che questo *Rally Championship* vince lo scontro diretto con il campione di incassi *Colin McRae Rally*, spodestandolo, senza usare mezzi termini, dal gradino più alto del podio.

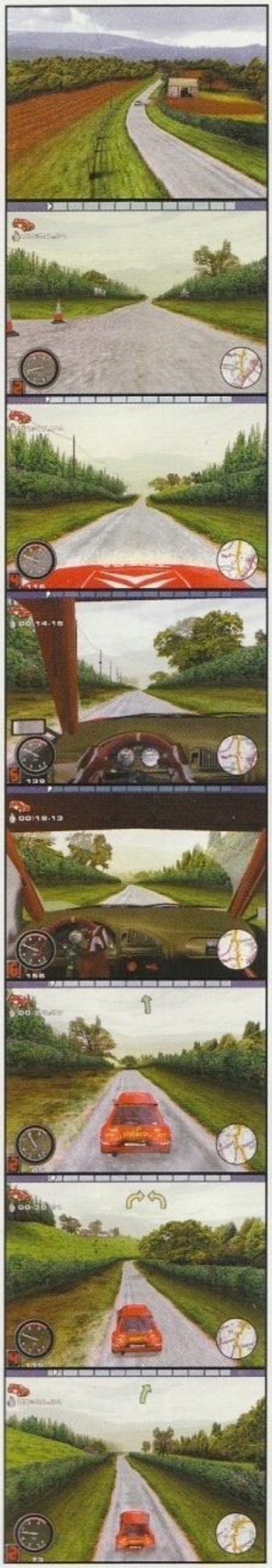
IL NUOVO PUNTO DI RIFERIMENTO

Innanzitutto chiariamo che *RC* (d'ora in avanti lo chiameremo sempre così) è una vera e propria simulazione, rappresentando per i giochi di rally quello che lo storico *GP2* di Geoff Crammond rappresenta per i giochi di Formula 1.
A testimonianza di questo possiamo dire che, così come è accaduto per i precedenti titoli Europress, *RC* vanta i diritti del British Rally Championship, il più antico e prestigioso campionato di rally del mondo, mettendo a disposizione del giocatore tutte le 32 tappe originali, ambientate nelle terre aldilà della Manica. In termini pratici questa scelta comporta uno spaventoso complesso stradale formato da ben 400 miglia interamente percorribili che si riassumono, per venire incontro a coloro che non fossero particolarmente portati con le distanze, in tappe della durata media di circa 20 minuti ciascuna (in alcuni casi specifici si raggiungono anche i 30-35 minuti).
Chiaramente la scelta di "limitare" al territorio britannico l'ambientazione del gioco potrebbe apparire a molti rischiosa o addirittura fallimentare ma, per quanto ci riguarda, si tratta invece di una decisione senza alcun dubbio vincente, come hanno confermato le decine di ore passate giocando.
La realizzazione tecnica dei tracciati è, infatti, veramente superba e ci si accorge sin da

Ecco un esempio di come si possa ridurre un'auto a forza di sbattere a destra e a manca. In questo caso abbiamo seri problemi al raffreddamento e, di conseguenza, al motore che probabilmente non reggerà fino alla fine della tappa.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Nel corso della recensione si è parlato di profondità. Direi che quest'immagine bene rende l'idea di quanto ampi sono gli scenari in cui si corre, ricchi di spazi aperti spesso interamente percorribili.

subito di quanta cura e attenzione per i particolari siano stati usati per riprodurre fedelmente le strade reali percorse dai piloti professionisti. Assolutamente esaltante la possibilità di abbandonare in qualsiasi momento il manto stradale per lanciarsi in sfrenate corse fuori pista senza l'incubo del tanto odiato "muro invisibile" che caratterizza da sempre i giochi di corsa. Ovviamente questo famigerato impedimento non è stato completamente eliminato (*RC* è pur sempre un gioco di rally) ma, considerando i precedenti, si può affermare che è stato fatto un notevole passo avanti.

UN'OCCHIATA AL GARAGE

Ci sono ben 23 auto appartenenti a 4 diverse categorie nel garage di *RC* e in tutte si sfiora un altissimo livello di dettaglio, sia per quanto riguarda la carrozzeria sia per gli interni, curati a tal punto che è possibile riconoscere (possedendo un minimo di esperienza) i diversi modelli semplicemente osservandone il cruscotto.
Aldilà del fattore puramente estetico i Magnetic Fields non si sono certo dimenticati di implementare le diverse caratteristiche tecniche delle auto anche su pista per cui, inevitabilmente, la scelta del mezzo influisce direttamente sulle prestazioni e sul risultato finale della gara. Le prestazioni, inoltre, possono essere costantemente migliorate dallo stesso giocatore perfezionando e modificando personalmente la configurazione della propria auto: per mezzo di una semplice barra è, infatti, possibile modificare i valori dello sterzo, delle sospensioni, delle gomme, dei rapporti e dei freni in base al tipo di tracciato da percorrere.
Naturalmente correndo a 200 Km/h lungo i sentieri di campagna può anche capitare di rompere qualcosa, e capiterà piuttosto spesso che sulla splendente carrozzeria appaiono ammaccature e danneggiamenti di ogni tipo, perfettamente riprodotti calcolando la velocità e l'angolazione dell'impatto in modo del tutto convincente. Sono ben 14 i componenti meccanici che si possono danneggiare in *RC* e spesso, in determinate situazioni, la rottura di quelli apparentemente meno importanti potrà rivelarsi invece decisiva per le sorti della gara.

PER UN PUGNO DI PIXEL

La grafica di *RC*, come le immagini possono sicuramente confermare, raggiunge un livello mai toccato prima nei simulatori di rally (in molti casi il discorso vale comunque anche per i giochi di guida di altro stampo), raggiungendo un dettaglio prossimo al fotorealismo.
Sulla carrozzeria delle auto, come abbiamo già detto, i danni vengono riprodotti in modo impeccabile; la neve, l'acqua e lo sporco si accumulano durante la gara mentre i raggi del sole si riflettono sulla vernice e attraversano i vetri, proiettando un'instancabile ombra sul terreno.
Anche per quanto riguarda lo scenario si può parlare sicuramente di "rivoluzione grafica", come possono dimostrare anche soltanto gli alberi, il cui altissimo dettaglio non viene a mancare nemmeno se li si osserva da pochi metri di distanza.
Gli eventi atmosferici sono riprodotti davvero fedelmente: mentre stando all'interno della macchina è possibile ammirare le gocce di acqua e i fiocchi di neve che si posano dolcemente sul parabrezza trasformandosi in tante piccole goccioline, utilizzando una delle visuali esterne all'auto, si possono notare i continui cambiamenti di direzione delle gocce, la cui caduta muta di inclinazione a seconda della direzione e della velocità dell'auto.

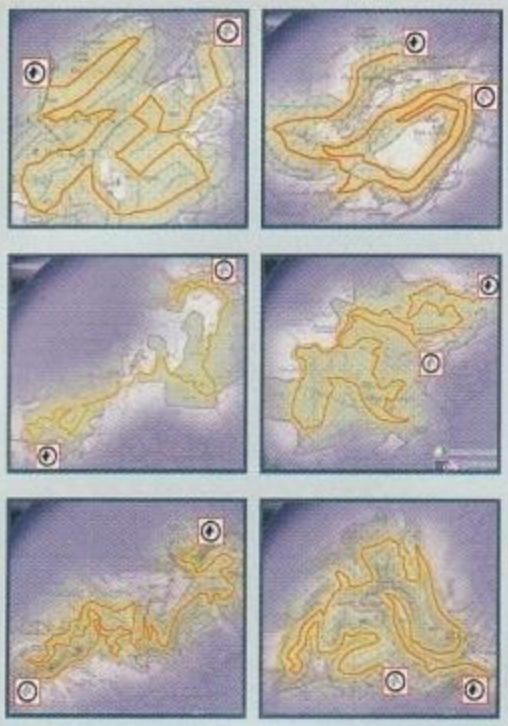
Ma tutta questa potenza nell'engine di *RC* non si limita semplicemente ad esaltare la vista, permettendo, infatti, al gioco di raggiungere una profondità davvero unica. Ciò significa che durante una gara ci si sente realmente inseriti nel "mondo" in cui si sta correndo, si ha insomma la netta sensazione che tutto quanto sfrecci

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

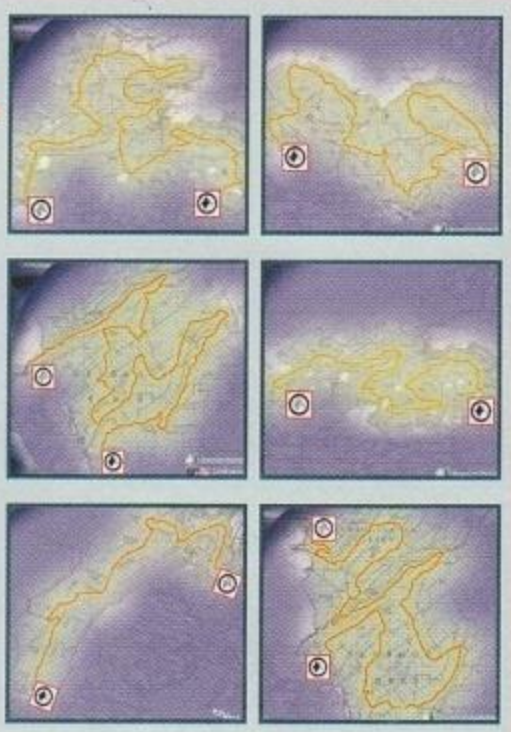
VAUXHALL RALLY OF WALES

Le prime tre tappe si svilupperanno su di un terreno quasi completamente sterrato, caratterizzato dalla presenza di alcuni tronchi ai bordi della strada che potrebbero compromettere seriamente le sorti della gara. Le ultime tre tappe sono invece completamente ricoperte di neve, si corre anche di notte.



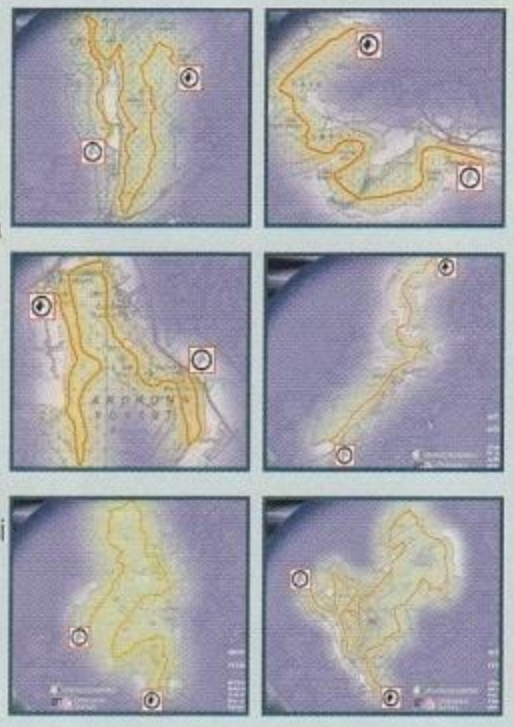
PIRELLI INTERNATIONAL RALLY

Caratterizzato interamente dalla presenza di un terreno sterrato questo rally si svolgerà molto facilmente in mezzo alla nebbia più fitta, sempre presente sin dalle prime tappe. La quarta tappa è la più lunga dell'intero campionato, ben 25 miglia da percorrere con estrema concentrazione. Le asperità del terreno sono una prova veramente dura per le sospensioni e l'assetto dell'auto.



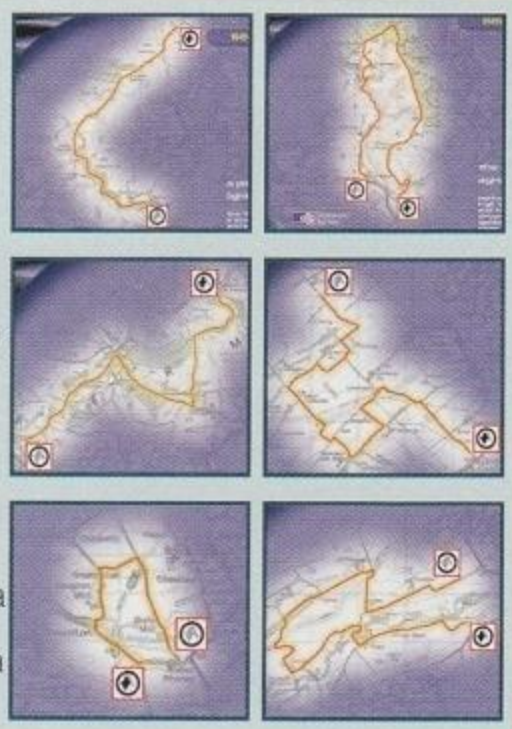
RSAC SCOTTISH RALLY

Sarà sempre lo sterrato a fare da padrone, in una serie di tappe per la maggior parte distribuite all'interno o in prossimità di grandi foreste. Gran parte della strada sarà caratterizzata da lunghe salite e velocissime discese attraverso stretti passaggi e pericolose curve a gomito. Il tempo si manterrà piuttosto nuvoloso e, verso le ultime tappe, una lieve pioggia potrebbe investire i piloti.



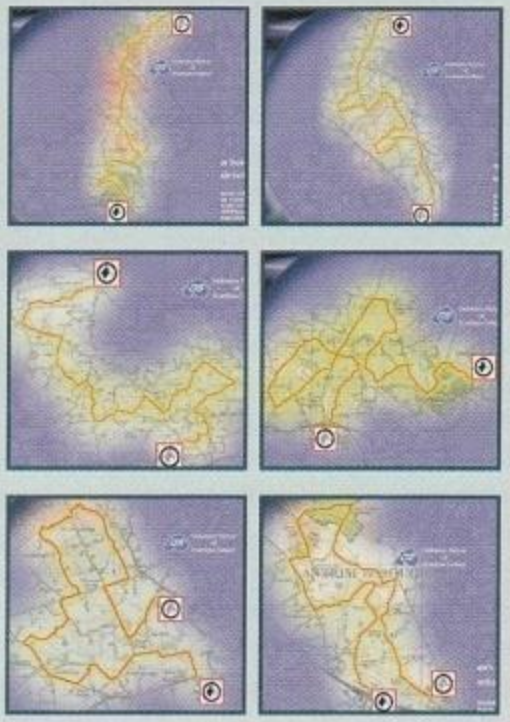
SEAT JIM CLARK MEMORIAL RALLY

Il primo rally distribuito quasi interamente su strade asfaltate, alternate in rare occasioni da fango e sterrato. Mentre le prime due tappe si percorrono alla luce del sole (seppure al tramonto), le restanti quattro si svolgeranno sempre di notte.
La presenza lungo la strada di balle di fieno e macchinari agricoli diventano, con la mancanza di luce, un pericolo enorme per la propria auto. La quinta tappa, con le sue 2 miglia, è la più corta dell'intero campionato.



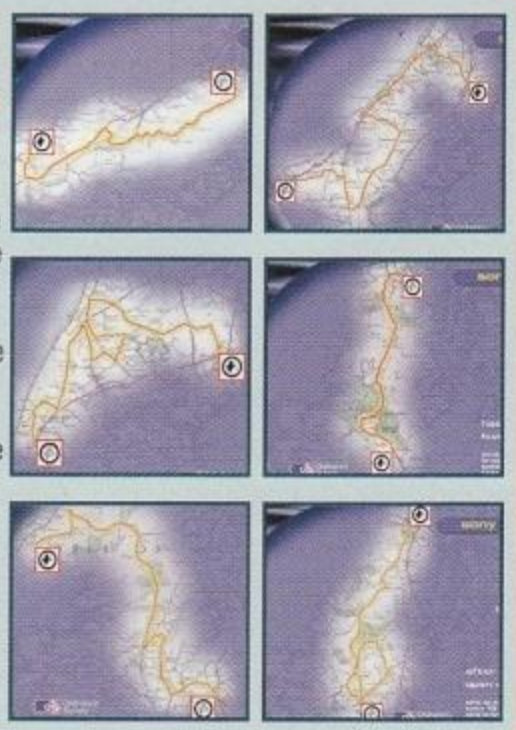
STENA LINE ULSTER RALLY

Ambientato nella verde Irlanda del Nord le strade di questo rally, sebbene in gran parte asfaltate e solo in minima parte fangose, sono particolarmente ostiche, a causa delle continue curve e degli angoli che fanno della maneggevolezza l'asso nella manica. Le condizioni del tempo non aiutano di certo i piloti in quanto, a peggiorare le già impegnative e complesse strade, si aggiungono frequenti temporali, la cui acqua rende particolarmente scivoloso l'asfalto.



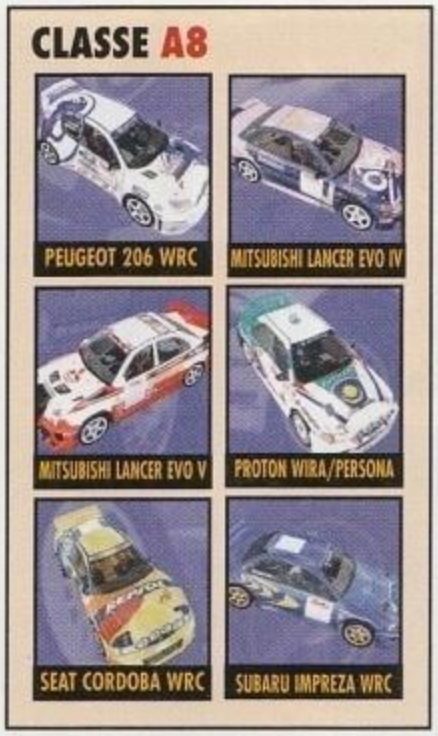
SONY MANX INTERNATIONAL RALLY

L'ultimo rally del campionato e uno dei più veloci, con punte che vanno oltre i 200 Km/h. Le prime tappe si sviluppano lungo la costa, offrendo ampie e veloci strade asfaltate dove raggiungere le velocità più elevate. Tuttavia il caldo del sole è una vera minaccia per il motore che difficilmente riesce a raffreddarsi, nonostante la zona sia decisamente ventosa. Le ultime tappe si svolgono di notte, nella parte interna della regione. La sesta tappa, ultima del campionato è probabilmente una delle più ardue per via della forte pioggia e del buio totale.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Di notte e con la neve: una condizione ottimale per fare di questa bellissima Seat Ibiza un ammasso di ferraglia, tenuto assieme per miracolo. Probabilmente non occorreranno più di una decina di curve...

Ecco come sono riprodotte le gocce di pioggia sul parabrezza. Probabilmente non si vede ma ogni singola goccia ha qualcosa di molto simile all'effetto lente tipico dell'acqua...

a lato della nostra auto esista realmente. Fermarsi in prossimità di un dosso e osservare la strada che si snoda per chilometri dietro e davanti a noi, rimanere abbagliati nella notte dagli improvvisi flash del pubblico, sentire il rumore della pioggia che batte violentemente sulla nostra auto, magari standosene fermi in un oscuro bosco, rendono davvero entusiasmante ogni minuto di gara.

Quest'eccezionale grado di realismo nella parte grafica comunque sarebbe ben poca cosa senza un'adeguata controparte sonora, senza la quale l'effetto di coinvolgimento di cui abbiamo parlato poco fa sarebbe pesantemente ridotto.

Fortunatamente però anche sotto questo punto di vista i Magnetic Fields si sono dati da fare, prestando particolare attenzione ad una realistica riproduzione del suono dei motori, distinguibili a orecchio nella loro diversa potenza.

Intelligente è stata poi la scelta di dosare l'intensità del suono secondo l'inquadratura che si sta usando, rendendo per esempio assordante il rumore del motore qualora si guidi utilizzando una telecamera interna all'auto, e riducendolo invece qualora si opti per una visuale molto lontana dal mezzo.

Lo stesso discorso va fatto infine per i rumori prodotti dalle ruote (che variano sempre a seconda del terreno su cui si sta correndo) o della pioggia che, specialmente stando all'interno della macchina, batte incessante sulla carrozzeria creando un'atmosfera veramente unica.

ARCADE O SIMULAZIONE

E' già stato chiarito nel corso della recensione come l'intenzione del team di sviluppo sia quella di creare un gioco di stampo chiaramente simulativo, ben lontano ad esempio da quel miscuglio tra arcade e simulazione che contraddistingue *Colin McRae Rally*. Ciononostante, forse proprio per accontentare anche quella fetta di giocatori (sicuramente non indifferente) che del rally amano soltanto l'ambientazione e lo stile di guida, sono state introdotte alcune modalità decisamente arcade.

Il gioco si divide, infatti, in quattro diverse modalità: Corsa a tempo, Gara singola, Campionato (a sua volta diviso in BRC e Classe A8) e appunto Arcade.

Nella corsa a tempo e nella gara singola è possibile correre liberamente su qualsiasi tracciato, scegliendo le auto appartenenti alle categorie A5, A6, A7 e modificando le impostazioni della propria macchina prima di scendere in pista.

Lo stesso accade per le due modalità campionato, a loro volta distinte dalla possibilità, nel caso della Classe A8, di guidare appunto le macchine più potenti, altrimenti inaccessibili. Queste due sezioni sono senza dubbio il cuore di *RC* e proprio qui, i più appassionati patiti di rally potranno trovare tutto quanto ci si aspetta da un simulatore. Oltre alla particolare lunghezza delle tappe, infatti, si dovrà far fronte costantemente ai problemi relativi alla meccanica della propria auto; essa infatti (essendo le tappe in successione) si danneggerà molto più pesantemente di quanto non avvenga correndo ad esempio una singola gara, complicando con lunghi minuti di sosta forzata, la già difficile ascesa al podio.

Qualora invece il giocatore puntasse sulla sezione arcade, il gioco si trasformerebbe, con la totale perdita di realismo e di simulazione, in una sorta di *Screamer Rally*, offrendo la possibilità di affrontare gli avversari, non più soltanto a colpi di preziosi secondi, ma correndo assieme a loro sulla stessa pista a suon di sportellate e sorpassi illeciti. Ovviamente questa modalità di gioco è ben poca cosa rispetto alle altre e ci si rende conto di come effettivamente essa rappresenti una sorta di "pezza", nata forse per svagare il giocatore dopo le lunghe e impegnative gare alla ricerca dei decimi di secondo. Ultimo discorso va fatto per il multiplayer che in *RC* è implementato in diversi modi. Si può giocare fino ad un numero di quattro persone sullo stesso PC, dividendo (a patto di avere un computer molto potente) lo schermo in due parti oppure, alternandosi alla guida, gareggiando quindi col fattore tempo.

Per chi ne avesse la possibilità, infine, è possibile sfidarsi in otto tramite LAN, TCP/IP e seriale.

Luca Cominelli

La polvere e il fumo del tubo di scappamento sono magistralmente riprodotti, come tutto del resto. Anche i riflessi di luce sul vetro non sono assolutamente male comunque...

PC ZETA COMMENTO

Senza dubbio ci troviamo di fronte ad una rivoluzione nei giochi di rally, sia per quanto riguarda il dettaglio grafico sia per l'altissimo livello simulativo raggiunto da questo gioco. Probabilmente, sebbene *Rally Championship* sia a tutti gli effetti il nuovo punto di riferimento del suo settore (e ciò significa che è riuscito a scalzare anche l'ottimo *Colin McRae*), rimarrà comunque qualcuno che preferirà il titolo della Codemasters all'ultima fatica Europress proprio a causa dell'abbondante dose di realismo. Aldilà di questo però non va certo dimenticato il fatto che l'obiettivo del gioco è stato centrato in pieno, indipendentemente da quanto il mercato potrà confermare. Un must insomma, per tutti coloro che volevano qualcosa di più da *Colin* e per quelli disposti invece a sacrificare un po' d'immediatezza a vantaggio di un'entusiasmante esperienza simulativa.

9

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TONY TOUGH
AND THE NIGHT OF ROASTED MOTHS

Protonic Interactive entra nel mondo delle avventure grafiche e lo fa nel migliore dei modi.

INFO
Genere: Avventura Grafica
Casa: Protonic Interactive
Sviluppatore: Protonic/Nayma
Distributore: Leader – Tel 167821167
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
CPU: Pentium 233
RAM: 32 Mb
Grafica: SVGA
CD-Rom: 16X
Spazio su HD: 150 Kb

Un raro esempio di dedizione al lavoro. Pure la tomba è pulitissima!

Demenzialità. Alcune delle migliori avventure grafiche di sempre ne hanno fatto largo uso. Anzi, per essere più precisi, possiamo dire che una grandissima casa americana ha fatto di questa caratteristica la propria bandiera (e la propria fortuna). È ovvio che stiamo parlando della LucasArts, ex Lucasfilm Games, la casa che, probabilmente, ha contribuito alla slogatura di un gran numero di mascelle in giro per il mondo. Era ovvio che questi exploit non potessero passare inosservati: specialmente in Italia dove, evidentemente, le avventure in stile demenziale sono state largamente apprezzate, abbiamo visto nascere giochi che riprendevano lo stile dei blockbuster della casa americana: la genovese Dynabyte, ai suoi tempi, riuscì a catturare un buon numero di giocatori grazie ai suoi strampalati personaggi protagonisti delle avventure *Nippon Safes Inc.* e *Big Red Adventure*.

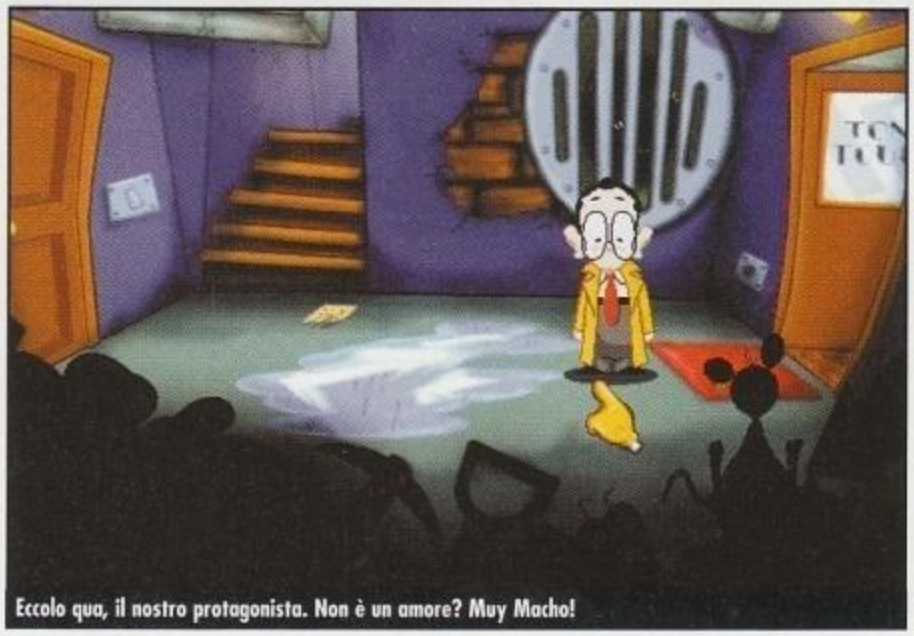
Oggi, ad anni di distanza, ci troviamo di fronte ad un titolo che, finalmente, può dire la sua anche di fronte ai capisaldi del genere. La cosa che fa piacere è che è stato prodotto in Italia dalla Protonic Interactive, giovane e dinamica software house che abbiamo visitato il mese scorso. Avranno fatto centro? Beh, il tempo di affilare la "mannaia del recensore"...

NERDS

Non esiste nel dizionario, eppure è ormai una parola di uso comune al punto da avere perso ogni collegamento con la sua origine anglosassone. Spinta, probabilmente, da film come "*La Rivincita dei Nerds*", questa grottesca definizione viene ormai appiccicata a qualunque personaggio che rientri in certi canoni fisici e mentali. La cosa divertente è che questo epiteto è stato adottato dall'italica gioventù in maniera talmente scorretta da risultare ancora più esilarante: chi non ha mai sogghignato alla fermata dell'autobus ascoltando una ragazza declamare, con fare solenne e divertito, la magica formula "ma te sei proprio un nerds!" alla volta del malcapitato di turno?

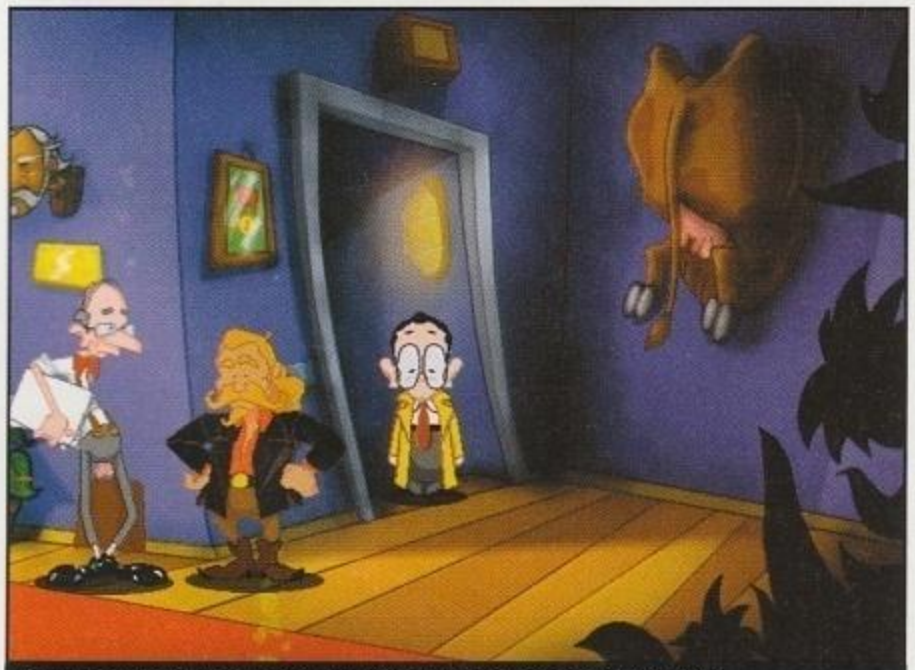
Al di là dei discorsi di costume, analizziamo un momento chi può essere definito "Nerd": il soggetto dovrà essere forzatamente sfigato nel fisico. Meglio se basso e stempiato, con una prominente ventrazza che lo fa assomigliare più a un cilindro che a un essere umano. Assolutamente d'obbligo l'occhiale modello "fondo di Barbera incrostato del '73" e i denti sporchissimi. Aiuta un look pretenziosamente elegante, rovinato dalle inconfondibili caratteristiche della natura nerd: patacche più o meno ovunque, robaccia nelle tasche e così via. Certo, può non essere semplice immaginare un tale campionario di schifezze (il nostro cervello, in genere, attiva delle autodifese automatiche). Beh, niente paura: la redazione di PCZeta è orgogliosa di presentare il modello – tipo del nerd di fine millennio: Tony Tought!

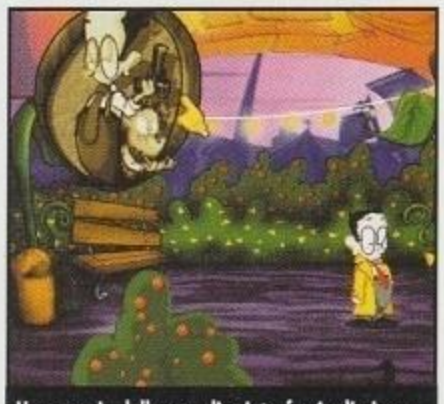
Un uomo riprovevole da qualunque punto di vista lo si guardi, un uomo i cui rari sprazzi di cultura servono solo a misurarne l'abissale ignoranza! Eppure, questo... tipo, occupa un posto importante nella società: è un investigatore privato, impiegato in una grandissima agenzia investigativa. Con indosso l'impermeabile di ordinanza, ha preferito occupare un ufficio defilato: vista la fondamentale importanza del caso su cui sta lavorando (da ben dieci anni, oltretutto) meglio evitare le luci della ribalta ed assumere un atteggiamento più prudente. Certo, potrà sempre salire le scale del mefitico scantinato in cui lo hanno releg... ehm, che ha scelto come base operativa per scambiare quattro gioviali chiacchiere con i simpatici colleghi.


Eccolo qua, il nostro protagonista. Non è un amore? Muy Macho!

LA MISSIONE

Il caso che è stato affidato a Tony è certamente uno di quelli tosti. Ogni anno ad Halloween viene avvistato un personaggio con un orribile testa di zucca che vaga per le tenebre alla ricerca di bambini da derubare. Una situazione invero antipatica, specialmente considerando che le testimonianze nel corso degli anni sono state molto


Ah, non so se sono più grotteschi i colleghi di lavoro o i trofei sparsi per la stanza.


Uno scorcio della semplice interfaccia di gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'identikit del maniaco! Ormai ha i minuti contati.

frammentarie. Questa volta, però, Tony sente di essere sulla strada giusta: un paio di eccellenti identikit sono riusciti a inculcargli la convinzione che il pazzo, malefico ladro di dolci altri non sia che il primo esponente di una razza aliena che si sta preparando ad invadere la terra! In pratica i dolci non sarebbero che il primo passo per impadronirsi poi di tutto il resto.
Una tesi certamente credibile, del resto anche i colleghi d'ufficio non mancano mai di incoraggiare il novello Moulder con poche ma sentite parole di stima.
Ogni investigatore che si rispetti, in ogni caso, ha bisogno di una spalla all'altezza, di un compagno d'avventure pronto a sacrificarsi per il proprio mentore. Non è facile trovare, al giorno d'oggi, qualcuno degno di fiducia al punto da mettere la propria, stessa vita nelle sue mani.
Tony, grazie alle sue indiscusse qualità (per tacere dell'immenso carisma) non ha avuto grosse difficoltà a trovare un segugio imbattibile che lo affiancasse nelle indagini. Certo, il nome è un po' fuori dagli schemi, del resto perché ostinarsi ad usare nomi banalissimi quando ci si può chiamare Pantagruel? E poi, una volta scelto di portare un nome, per così dire, alternativo, non è meglio distinguersi una volta per tutte? Insomma, una bella pelle viola non può che donare a un'aspirante investigatore privato. Volendo proprio esagerare, allora bisognerebbe essere un animale in tutto e per tutto.
E infatti Pantagruel è un cane… beh, cane, è un mammifero, questo è certo. Un barile adiposo lilla che passa la maggior parte del suo tempo a rimpinzarsi di dolci. Un vero spasso! Peccato che abbia la stessa tendenza a cacciarsi nei guai del proprio capopadrone. Purtroppo per lui Tony sarà l'unico in grado di aiutarlo in caso di smarrimento, fratture, INPS, rapimenti e/o morte improvvisa. Insomma, non c'è da stare allegri.

SCRITCH - SCRATCH

Certo che le avventure sono proprio cambiate dai tempi di *Monkey Island*! Le recenti mirabilie tridimensionali ci hanno fatto perdere di vista, forse, quello che ottimi artisti possono creare disegnando un'avventura "classica". Bene, *Tony Tought* (ci rifiutiamo categoricamente di citare il lunghissimo sottotitolo ancora una volta!) è disegnato in maniera magistrale. A partire dalla presentazione, molto semplice, possiamo notare come il tratto e lo stile riprendano in maniera eccellente un certo stile "cartoon" già visto in *Day of The Tentacle*, portandolo però all'ennesima potenza della pulizia grafica.
Ormai siamo abituati a vere mirabilie tecniche, ma il fascino di uno sfondo disegnato

La lista delle frasi appare dal basso ogni volta che saremo interpellati.

Come un novello Larry Laffer, Tony tenta l'approccio decisivo.

L'OSCAR DELLA DEMENZIALITÀ

Stiliamo una lista dei personaggi che andrebbero insigniti, senza alcun dubbio, della nomination all'Oscar della Risata. Moltissimi sono della LucasArts, segno dell'abilità dei creativi statunitensi nel creare personaggi veramente divertenti.

Guybrush Treepwood

Il principe della risata made in LucasArts. Guybrush ha letteralmente devastato il popolo dei giocatori nei suoi tre giochi. Le tragicomiche vicende di questo giovane aspirante pirata sono talmente divertenti da farci ritenere il secondo capitolo della serie, *Monkey Island 2*, il miglior gioco del suo genere ancora oggi. Anche il terzo episodio, sebbene un po' sottotono rispetto ai due precedenti, mantiene quel tono demenziale che ha contraddistinto le vicende di Guybrush, costellate da enigmi assolutamente fuori di testa e da trame ai limiti del geniale.

Larry Laffer

Impenitente donnaiolo, Larry Laffer è un altro bell'esempio di "Nerd". Perennemente alla ricerca di incontri erotici proibiti, Larry si avventura in mille situazioni compromettenti, riuscendo comunque a concludere le sue avventure senza mai battere chiodo. Circondato da donne bellissime, il povero scapolone ha dovuto subire ogni angheria, ogni tortura, ogni prova che un essere umano possa sopportare. Ma lui, per fortuna, umano non è. Del resto, con quei capelli, come avrebbe potuto esserlo?

Sam & Max

I personaggi creati dalla malatissima fantasia si Steve Purcell sono stati adottati dalla LucasArts fino dai primi titoli d'avventura della casa californiana. Fanno la loro apparizione, per esempio, già in *Indiana Jones e l'Ultima Crociata*, pluripremiata avventura grafica creata dal clan di George Lucas. Hanno raggiunto l'apoteosi in un titolo loro dedicato, dove si trovano a indagare su una misteriosa apparizione. Demenzialità allo stato puro, soprattutto grazie al coniglio Max: uno dei personaggi più "bastardi" che la storia dei videogiochi ricordi.

Dino Fagioli, Donna Fatale e Doug Nuts

Creati dall'italiana Dynabyte (oggi Ludomedia) questi tre debosciati si incontrano in due storie di discreto successo. Divertenti nelle loro estreme caratterizzazioni, con un Doug Nuts (nella foto) che ricorda in larga parte Tony Tough, altrettanto "perdente" ma con l'aggravante di essere un malato di computer e con una femmina procacissima che fa il verso alla Fujiko che imperversa sui cartoni animati di Lupin III. Chiude il cerchio un canonico ex pugile suonato, tanto grosso quanto imbecille.

Hoagie

Il mito assoluto di *Day of The Tentacle*, il seguito di quella favolosa avventura che rappresentava il seguito del datatissimo *Maniac Mansion*. Uno dei primi personaggi che ci si ricordi capace di rendere partecipi i giocatori dei suoi bisogni corporali, in un concerto di flautolenze divertentissime. Panza fuori, look metallaro, rutti in stile Barney (quello dei Simpson, non quello de "Gli antenati"!!!) per uno dei personaggi meglio caratterizzati di sempre.

Il tentacolo, il gemello e il professore pazzo

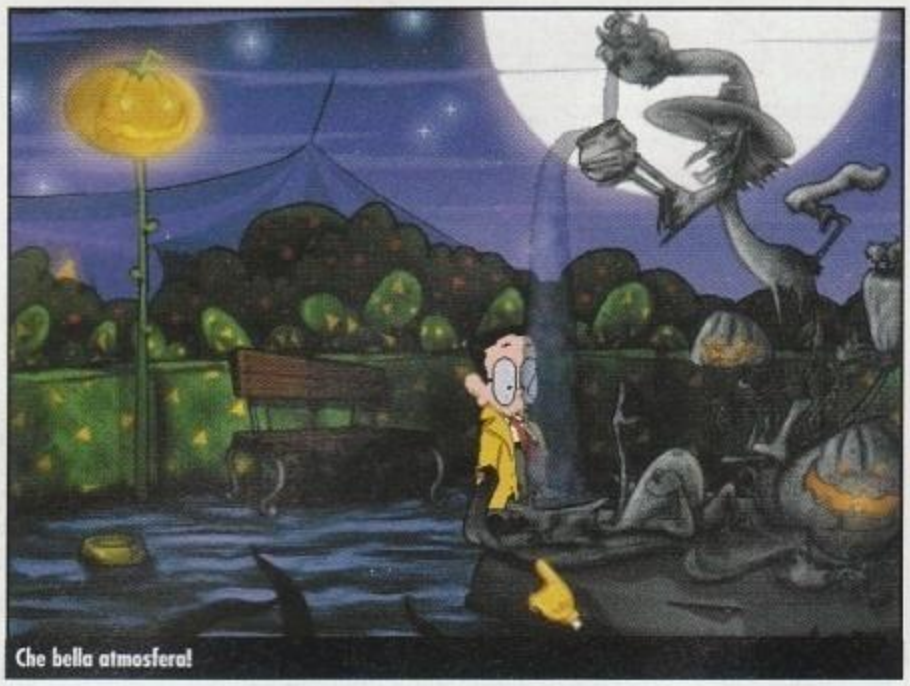
Come si può immaginare un tentacolo che vuole conquistare il mondo? Solo quelle menti malate della Lucas potevano riuscirci. Beh, questo simpatico essere riuscirà veramente a conquistarci tutti e a renderci schiavi. Solo il viaggio nel tempo dei simpatici personaggi di *Day of The Tentacle* riuscirà a salvare l'umanità da questo scempio.

Roger Wilco

Protagonista di una delle più fortunate serie della Sierra, *Space Quest*, Roger Wilco è semplicemente l'astronauta più debosciato di sempre. Riteniamo che alla Sierra abbiano tutti una punta di sadismo, altrimenti non si spiegherebbe da cosa derivi tutto il livore che gli sviluppatori hanno riversato su poveri protagonisti come Roger e Larry. Purtroppo, però, la Williams ha poi deciso di incanalare il suo sadismo su Phantasmagoria, con i risultati che conosciamo. Peccato.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


Che bella atmosfera!

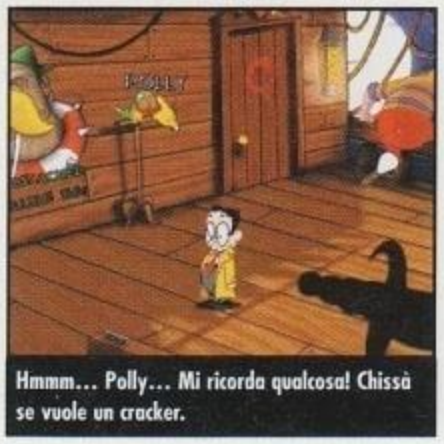
Questo tizio, a furia di giocare alle "Tredici Zucche" ha assunto la forma del simpatico ortaggio

a mano è incommensurabile. Ci sono locazioni in *TT* che raggiungono valori di bellezza disarmante. Del resto la ricchezza grafica è sempre stata un punto forte delle avventure: gli sfondi non hanno mai necessitato di grandi animazioni e anche in passato abbiamo potuto assistere a veri e propri capolavori pittorici, anche quanto i colori utilizzabili erano un numero molto inferiore, come i 256 della VGA o i 32 / 64 dell'Amiga. Qui, grazie alle tecnologie attualmente disponibili, gli artisti della Protonic hanno potuto disegnare degli ambienti veramente eccezionali.
I personaggi sono buffissimi, come si addice a un titolo di questo tipo, e sono caratterizzati in maniera eccellente. Lo stesso protagonista assume posizione e movenze molto divertenti, aiutato in questo da una parlata balbettante e stridula che si addice alla perfezione al personaggio. La caratterizzazione dei personaggi è marcata, infatti, da voci cartoonesche che solo raramente risultano essere sopra le righe. L'audio, infatti, si attesta su buoni livelli, sia per le musiche (perfettamente cartoonesche e quasi mai troppo invasive) che per gli effetti: sia il parlato che gli effetti sonori sono, in genere, azzeccati.
Alla Protonic, poi, hanno pensato di instaurare un dialogo diretto tra il protagonista e il giocatore, fatto di battute divertentissime: esaminando una porta, per esempio, ascolteremo Tony commentare con un eloquente "Ma che razza di giocatore sei, da quando in qua ci si mette ad esaminare le porte!!!". Tony tenderà ad usare un campionario di frasi piuttosto vasto e divertente per comunicare al giocatore le proprie idee sullo svolgimento della trama o sull'opportunità di effettuare certe azioni. Non si rifiuterà mai senza un valido motivo!
Sono presenti in tutto il gioco riferimenti a famosi film (la stessa scena finale dell'introduzione scimmiotta *A Nightmare Before Christmas*) e queste citazioni sono sempre divertentissime. Gran parte del gioco è ambientato in un Luna Park e questo ha permesso agli sviluppatori di creare tutta una serie di personaggi assolutamente fuori di testa: che si tratti di una donna barbuta in piena crisi esistenziale, oppure di una sorta di yeti poeta, ogni personaggio è caratterizzato in maniera molto valida e tutti sono prontissimi ad aiutare il nostro sfigatissimo alter ego digitale nella sua missione.

Un bel covo di avvinazzati, con in più Pippo Baudo depresso al tavolo.

MANO AL MOUSE

Tony Tought si controlla con una classica interfaccia punta e clicca. Un puntatore a forma di mano è la nostra interfaccia con il malatissimo mondo di *TT*.
Con questo potremo spostare Tony semplicemente cliccando con il tasto sinistro oppure esaminare i particolari presenti in ogni locazione. Il puntatore evidenzia gli oggetti con cui il giocatore può interagire e, premendo il tasto destro del mouse, vedremo apparire una rappresentazione grafica delle azioni che potremo eseguire, alla stregua di quanto visto nei giochi Lucas in *Full Throttle* e *The Curse of Monkey Island*. Il sistema è collaudato e, infatti, funziona piuttosto bene. Le azioni sono sostanzialmente quattro: esamina, usa, parla, raccogli.
L'inventario è rappresentato da una barra che compare spostando il cursore sul lato inferiore della schermata, ma può essere spostato a piacimento sul lato superiore della finestra di gioco. Si possono combinare gli oggetti raccolti per crearne altri ed è presente una comoda scorciatoia (sempre usando il tasto destro) per esaminare ed usare gli oggetti raccolti in maniera veloce e funzionale.
É inoltre possibile eliminare l'animazione che accompagna l'apparizione dell'inventario per evitare rallentamenti di sorta a chi non fosse in possesso di un computer veloce di giocare. A questo scopo è presente anche un'opzione per ridurre il dettaglio dei personaggi presenti sullo schermo. Altre opzioni riguardano la velocità di movimento di Tony, la presenza di sottotitoli e di aiuti all'interno del gioco e la regolazione dei vari livelli audio.
Fin dalle prime ore di gioco ci si accorge di come *TT* sia un titolo molto lineare, distante anni luce da quei titoli, come *Blade Runner* della Westwood o il prossimo *The Real Neverending Story* di Discreet Monsters. La trama comunque è divertente e coinvolgente. I dialoghi sono all'altezza di produzioni più blasonate, peccato che, anche qui, ci si ritrovi davanti a uno schema "canonico" di domanda-risposta con il solito elenco tra cui scegliere le cose da fare dire al nostro personaggio.
Gli enigmi non sono eccezionalmente impegnativi, specie per un avventuriero che non sia un novellino. Gran parte del gioco verrà passata ad esplorare le varie locazioni e a parlare con i vari personaggi, cercando di aprirsi strade che, per un motivo o per l'altro, ci verrà impedito di prendere.
In ogni caso la scelta del livello di difficoltà all'inizio del gioco può venire incontro alle varie esigenze di ogni singolo giocatore, permettendo a tutti di godere al meglio della malatissima storia creata dai Protonic.


Hmmm... Polly... Mi ricorda qualcosa! Chissà se vuole un cracker.

Simone Soletta

PC ZETA COMMENTO

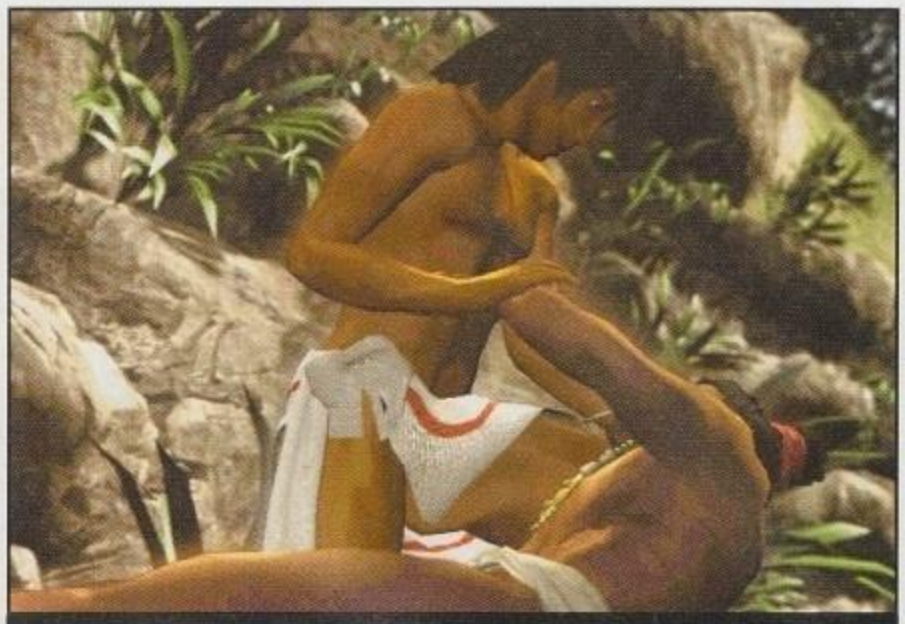
Quest'avventura è sicuramente una bella sorpresa. Un tuffo nel passato come giocabilità (anche se a lunghi tratti risulta essere un po' troppo esplorativa) con le soluzioni tecniche di oggi. La grafica è eccellente, il parlato buono, le musiche tipiche da cartoon. Gli unici dubbi che permangono riguardano l'effettiva longevità: ci sentiamo comunque di poter consigliare a occhi chiusi questo gioco a chi vuole giocare un'avventura divertente senza doversi scervellare su enigmi incomprensibili per giorni e giorni. Gli avventurieri esperti dovrebbero considerare *TT* un simpatico diversivo n attesa di giochi più impegnativi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AZTEC

Interessante prodotto su una delle più misteriose civiltà del passato, che tuttavia non arriva a soddisfare il desiderio di emozione del giocatore moderno.



I giovane Piccolo Serpente soccorre il nobile ferito a morte, nel filmato iniziale. Un ottimo esempio della qualità dei modelli dei personaggi.

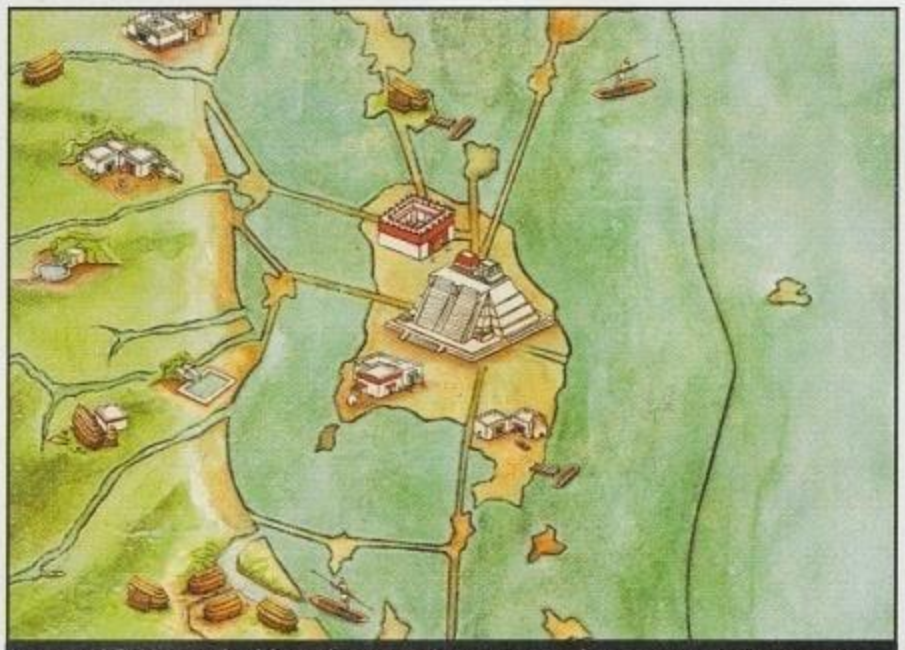
INFO

Casa: Cryo
Sviluppatore: Interno
Distributore: C.T.O. **Tel:** 051-6167711
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

CPU: Pentium II 300
RAM: 32 MB
Grafica: Direct3D
Spazio HD: 60Mb

Gli Aztechi sono una delle civiltà meno note e studiate dalla nostra storia, probabilmente perché, nella classica visione eurocentrica dell'evoluzione delle umane vicende, si tende a trascurare tutto ciò che accadde lontano dalla culla del Mediterraneo. Ora, alla Cryo hanno deciso di realizzare un'enciclopedia interattiva su CD-ROM e per rendere appetibile il tutto, hanno inserito anche una trama che l'utente potrà seguire in prima persona, una semplice storia gialla che serve da pretesto per mostrare una carrellata di personaggi tipici e di edifici Aztechi. Ecco cos'è *Aztec*: il gioco vero e proprio passa in secondo piano di fronte all'ampia Enciclopedia, consultabile sia separatamente, sia durante il gioco vero e proprio. Il gioco è in prima persona, interamente in 3D, e narra delle vicende di 'Piccolo Serpente', un giovane cacciatore di una delle più fiorenti città dell'Impero Azteco, che un giorno assiste all'omicidio di un nobile da parte di un soldato. Da quel momento, incolpato ingiustamente di tale crimine, dovrà fuggire, inseguito dai soldati, per cercare di scoprire i mandanti. Intanto una misteriosa pestilenza colpisce la città, e sembra collegata all'omicidio del nobile. Per dipanare la matassa, occorre spostarsi in diverse parti della città, servendosi di una mappa e cliccando sul settore che interessa, e una volta in un quartiere si può esplorare gli edifici, conversare con chi s'incontra, raccogliere oggetti e, se necessario, comprare ciò che serve al mercato. La grafica è di buon livello, realizzata totalmente in 3D. Ma purtroppo il movimento non è libero, come si potrebbe pensare, nell'ambiente tridimensionale, ma si avvale di una tecnologia detta Omni3D, che funziona nel seguente modo: solo le rotazioni sono del tutto libere, così si può ruotare la visuale di lato e sopra e sotto, senza muoversi, usando il mouse. Quando il cursore del mouse si trasforma in una mano con l'indice puntato, il click sinistro istantaneamente ci trasporta in quel nuovo punto, e il processo ricomincia. Talvolta il cursore del mouse assume altre forme, nel caso si debba parlare con i personaggi, scambiare oggetti, o invocare l'enciclopedia interattiva per quel particolare personaggio (il mercante, il soldato, la cortigiana, ecc.) o per quel particolare edificio (il tempio, la casa di cura, la scuola, e altri). Il click destro permette l'accesso all'inventario. I materiali e le strutture sono ottimamente disegnati. Lo stesso vale per i tratti somatici dei personaggi.
Gli effetti sonori sono di scarso interesse, e le poche musiche si odono solo durante la consultazione dell'enciclopedia. Buono il parlato in italiano. La giocabilità non presenta problemi, data la semplicità dei compiti che abbiamo come giocatori. Trovare gli oggetti nascosti è molto facile, i personaggi, dalla elementare psicologia (lo schiavo timoroso, il vecchio saggio, il soldato fidato, il mercante untuoso) dicono subito tutto quello che ci serve, permettendo una prosecuzione piatta e lineare del gioco.
Bisogna abituarsi al tipo di movimenti, perché spesso, chissà perché, gli spostamenti includono una rotazione, quindi capita, per esempio, di puntare di fronte a un edificio ma di arrivarci vicino avendolo di fianco.
Non tutti gli edifici sono esplorabili, anzi molto pochi, e i personaggi sono alquanto rari, per cui sembra sempre di girare in una città disabitata, per inciso nemmeno così varia, o un set vuoto di un film.
Un discorso a parte merita l'Enciclopedia, che ci è sembrata molto approfondita. Alla Cryo assicurano che *Aztec* è stato realizzato con rigore scientifico, e l'Enciclopedia lo dimostra ampiamente. Ogni aspetto della civiltà azteca è stato esaminato, dalla storia globale del popolo dalle origini alla rapida scomparsa ad opera dei Conquistadores spagnoli, agli aspetti della vita quotidiana, le leggi, il vestiario, il livello dell'artigianato, le conoscenze mediche, e la religione.
Qualcosa da obiettare sulla leggibilità delle scritte, nere su sfondo verde scuro.
Uno scarno manuale funge da help, del resto non serve altro. Il gioco funziona solo ad una risoluzione di 800x600, non di più.



L'insieme delle locazioni cliccabili per gli spostamenti ampi. Una semplice mappa, con un tocco artistico.

Una scheda dell'Enciclopedia. I testi sono chiari e hanno link ipertestuali, i pulsanti di navigazione sono in stile azteco, e a corredo ci sono disegni o fotografie di reperti storici.

PC ZETA COMMENTO

***Aztec* è un prodotto che suscita curiosità. Da una parte abbiamo il semplice gioco, facile da imparare e da intraprendere. Dall'altra l'enciclopedia, accurata e completa. La grafica è buona, il sonoro quasi inesistente, a parte il parlato. Non lo consigliamo a chi stia cercando il titolo coinvolgente che gli faccia accelerare il battito cardiaco. Ma può essere un buon regalo di Natale per il nipotino che sta facendo storia a scuola e voglia trovare per una ricerca originale del materiale interessante, ben organizzato e rapidamente accessibile. Se PC Zeta fosse una rivista che si occupa di titoli educativi interattivi, probabilmente il voto sarebbe stato più alto.**

6

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPACE CLASH

La battaglia intergalattica fra quattro imperi spaziali in uno strategico in tempo reale...

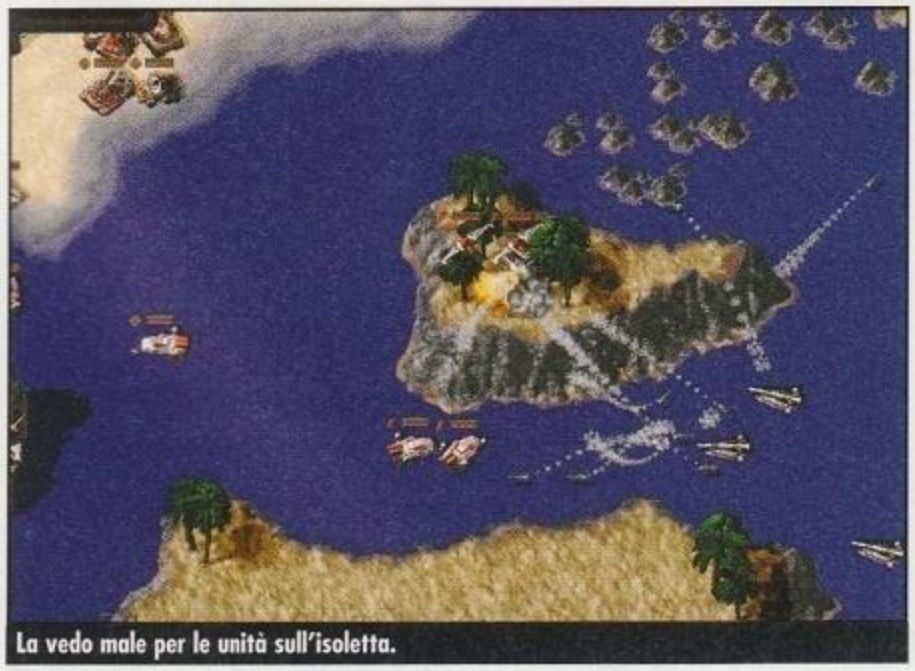
INFO
Genere: Strategico in tempo reale
Casa: Dinamic Multimedia
Sviluppatore: Enigma
Distributore: Dinamic Multimedia
Tel: 02/26950168
Prezzo: L. 35.000

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema Operativo: Windows 95/98
Processore: P166
Scheda Grafica: Direct X
RAM: 32Mb
CD-ROM: 4x
Spazio su HD: 250 Mb

Se non fosse per le animazioni un po' finte delle unità e dei mezzi da guerra, i conflitti a fuoco sarebbero resi in maniera abbastanza suggestiva.

Teatro di guerra è, in questo caso, un territorio desertico. Ma in *SC*, troveremo anche pianeti vulcanici, sommersi e artificiali.

In una galassia convivevano quattro imperi, per quattro civiltà diversissime fra loro e per altrettante strutture politico-sociali. Le quattro potenze erano in continua espansione, ma nonostante questo vigevano salde alleanze e costruttive collaborazioni fra di loro. Questo fino a che, un giorno, anche l'ultimo territorio rimasto libero venne occupato e colonizzato. Fu allora che si scontrarono le diverse ideologie dei quattro imperi, visto che ciascuno riteneva opportuno che, a quel punto, la galassia fosse governata secondo il proprio criterio. La guerra fu inevitabile e logorante. Per anni i quattro imperi si combatterono senza avanzare o retrocedere in maniera apprezzabile nel proprio dominio. E intanto la galassia si prosciugava di risorse. Un giorno però, fu scoperta una grossa regione ancora vergine: il dominio di quel territorio avrebbe fatto la differenza nella lotta fra le quattro fazioni, e chi fosse riuscito ad impossessarsene avrebbe dato l'inizio ad una nuova dinastia. Tocca a noi scegliere da che parte stare; ogni fazione si distingue dall'altra, non solo per mezzi, unità e costruzioni disponibili, ma anche abilità globale di attacco e difesa, morale delle truppe, diplomazia e commercio. I durissimi Krakeder basano la propria forza sull'arsenale bellico e sulla solida disciplina delle legioni. Il loro esercito è composto da mercenari e kamikaze con ben poco senso della diplomazia. Diversa è l'identità dei Seliani, ricchissimi commercianti, con un esercito che eccelle nella difesa, ma che presenta gravi carenze nell'attacco. I Corian invece sono dei fanatici religiosi che, grazie ai loro poteri mentali, riescono ad ottenere trattati e alleanze dagli altri imperi che solo un pazzo potrebbe pensare di ottenere. Infine i Cibernia, pur non vantando un grosso impero economico, hanno dalla loro tecnologie sofisticatissime e le macchine da guerra più evolute.


La vedo male per le unità sull'isoletta.

Il gioco si presenta come un classico strategico in tempo reale con delle ambizioni gestionali/tattiche. Come in *Conquest Earth*, l'interazione è a due livelli, ed è quindi compresa una fase di pianificazione, a livello di mappa della galassia, dove sarà possibile scegliere su quale pianeta insediarsi nonché il numero dei unità d'assalto che ci poteremo appresso per spianarci la strada, fra quelle che abbiamo disponibili. *SC* ha una profondità di gioco sensibilmente superiore a quella di un *Command & Conquer* o di un *Warcraft* a caso: qui, infatti, potremo vendere e comprare materie prime, stipulare alleanze, corrompere e disporre dei servizi della pirateria spaziale. In *SC* troveremo trentasei tipi di unità e una trentina di scenari di guerra. I quattro imperi da poter guidare rendono questo titolo molto longevo, nonostante le unità in comune fra più imperi siano comunque molte. In realtà l'approccio a una stessa missione non è così radicalmente diverso fra un Impero e l'altro, come lo era in *Starcraft*, ma comunque le tattiche vincenti variano abbastanza fra le varie fazioni. Quello che invece più latita in SC è un autentico e percepibile "feeling" di gioco, elemento che in questo genere spesso fa la differenza fra un titolo bello e appassionante e uno bello, ma poco appetibile. E' strano: *SC* è concettualmente ben fatto, ma non diverte così tanto come dovrebbe divertire sulla carta. Il gioco, tecnicamente, non va molto al di la' della sufficienza. Buoni gli intermezzi animati, discreta la resa delle strutture e degli scenari, ma le animazioni delle unità, specie quelle appiedate, sono sotto la soglia della sufficienza, in più penalizzate da un fastidioso retrogusto di fasullo, un po' come quelle di *Tribal Rage* o di *Warbreeds*. Gli effetti sonori sono piuttosto sotto tono, mentre le musiche risultano abbastanza curate. L'interfaccia è ben calibrata, ed ogni azione è facilmente raggiungibile con uno o due click, anche se l'approccio al gioco, anche per il suo grado di profondità, non risulta del tutto immediato.

Alessandro Gori

PC ZETA COMMENTO

Un titolo onesto, che si lascia giocare. Sulla carta risulta pure accattivante, sia per la buona profondità tattica che per l'apprezzabile livello d'interazione, ma una volta che avremo iniziato a giocare, ci accorgeremo quanto, in effetti, il gioco stenti a decollare o comunque non riesca ad "acchiappare" del tutto il giocatore. C'è da divertirsi insomma, ma non c'è da perdere la testa, a causa di quel percepibile, ma poco descrivibile, quid mancante. In ogni caso, il prezzo del gioco è basso (35.000 lire), e un pensierino se lo merita. C'è di meglio, ma c'è anche molto di peggio!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GRAPHICS

DVD

SOUND

SPEAKERS

CD-RW

Digital music Internet
Home cinema Games

Vivi l'emozione

© Creative Technology Ltd. Tutti i nomi di prodotto o marchi sono marchi registrati dai legittimi proprietari. Tutte le specifiche sono soggette a cambiamento senza preavviso. In Italia i prodotti Creative Labs sono promossi e diffusi da Creative Labs Srl

3D Blaster GeForce Annihilator, con la nuova e rivoluzionaria tecnologia Transform and Lighting per essere indipendenti dalla potenza della CPU, 32MB di memoria SDRAM e 4 pixel pipeline, ti farà vedere cose che non potrai raccontare!

Live the experience

CREATIVE®

WWW.CREATIVE.COM

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE WEEL OF TIME

Gira la Ruotaaaa... giiiraalaaaaa...

INFO
Genere: Sparatutto/Adventure in 3D
Casa: GT Interactive
Sviluppatore: Legend
Distributore: Halifax **Tel.** 02_413031
Prezzo: L. 108.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: W95/98
Processore: PII/K-6 266 Mhz
RAM: 64 Mb
Grafica: Direct 3D o Glide (meglio)
CD-ROM: 16X
Soazio su HD: 500 Mb

La ruota del tempo gira, e le Età vengono e passano, lasciando memorie che diventano leggende. Le leggende sbiadiscono nel mito, e persino il mito è da lungo tempo dimenticato, quando l'Età che lo ha generato sopraggiunge ancora. In un'Età, chiamata la Terza Età da alcuni, un'Età lungi dal venire, un'Età da tempo passata, un vento si levò da luoghi lontani, un vento che ci porta sulle pagine di PCZeta, a dare un'occhiata a questo *Wheel of Time*.

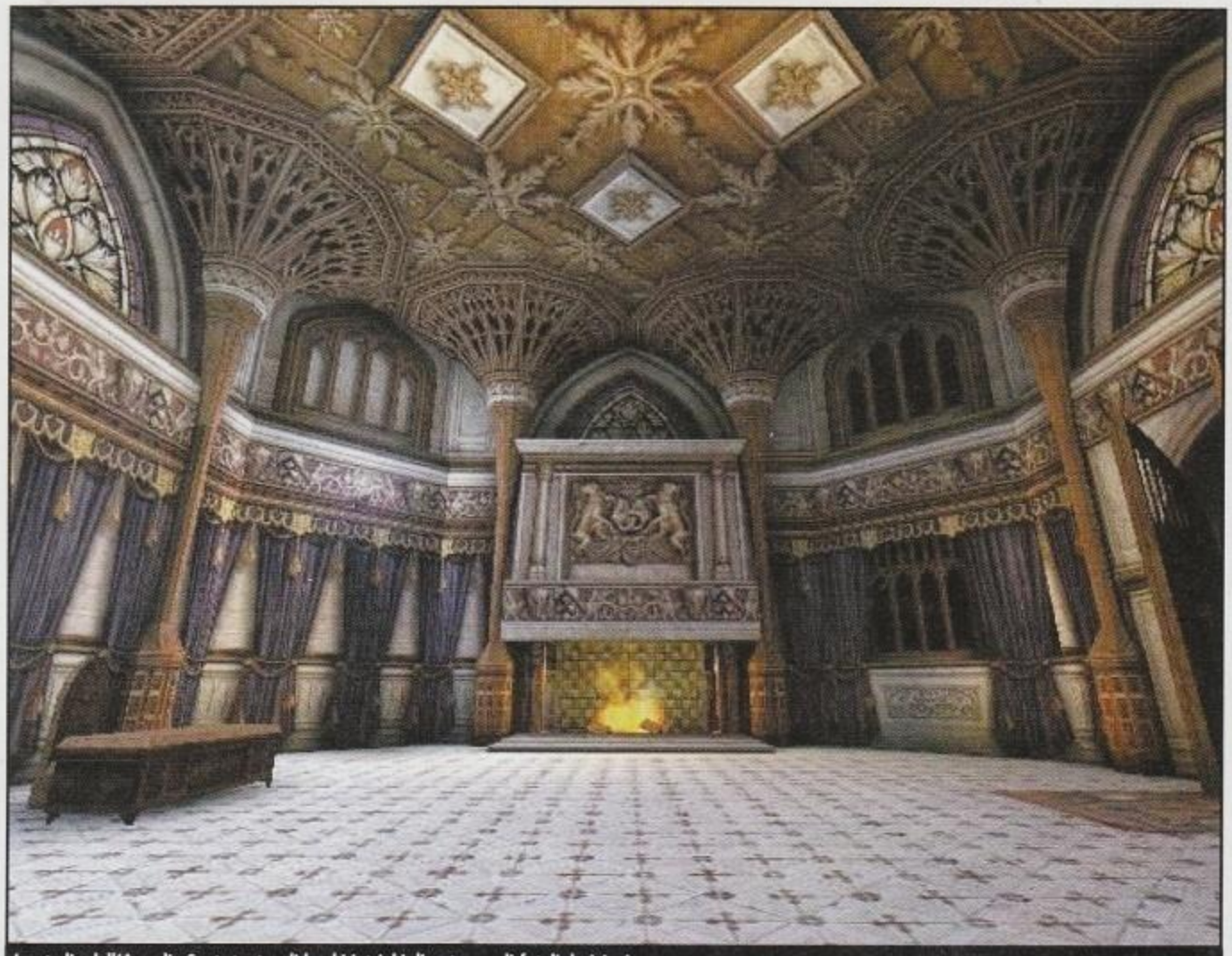
Quest'introduzione è rubata di peso dai libri della saga da cui questo videogioco trae spunto, e probabilmente sarà l'incipit più abusato e scontato per qualunque recensione di *WOT*, ma d'altronde se Jordan l'ha usata per sette libri, non verrete certo a dire a me che sono poco originale!

In un mondo molto lontano, dunque, in un mondo che forse è il nostro, in un'epoca imprecisata, la vicenda muove i suoi primi passi, in un'ambientazione corrispondente al nostro basso medioevo, fatta di regni e casate nobiliari, miti ed antiche religioni, sette e magia.

La cosmogonia di questo mondo, sintetizzando, si può riassumere in una sorta di *Ruota Ancestrale*, nel senso di un mistico arcolaio che intesse la tela del tempo, annodando e componendo le sue trame, creando così il tessuto della realtà in cui si intrecciano storie e destini, e su cui si stendono le vicende umane.

Molto tempo fa durante l'Età delle Leggende, un'epoca di prosperità e pace in cui il male e la miseria parevano sconfitti, un conclave dei più possenti maghi, denominati *Aes Sedai*, liberarono accidentalmente una funesta forza del male. Le cronache di quei tempi sono andate per lo più perse, ma dai frammenti superstiti si può desumere che gli Aes Sedai avessero scoperto l'esistenza di un'altra fonte del *Potere*, quella forza vitale basata sugli elementi che solo certi tra gli uomini riescono a incanalare ed utilizzare, ed insuperbiti nella loro onnipotenza, produssero inconsapevoli una falla nella prigione in cui Shai-Tan, l'Oscuro, era stato rinchiuso dal Creatore. Alcuni sospettano che l'Oscuro potesse già toccare, seppur debolmente, il mondo, e le lusinghe del potere che aveva in serbo avessero già corrotto alcuni tra gli Aes Sedai, i quali consapevolmente spinsero il conclave a liberare il loro oscuro signore, ma si tratta di pure speculazioni.

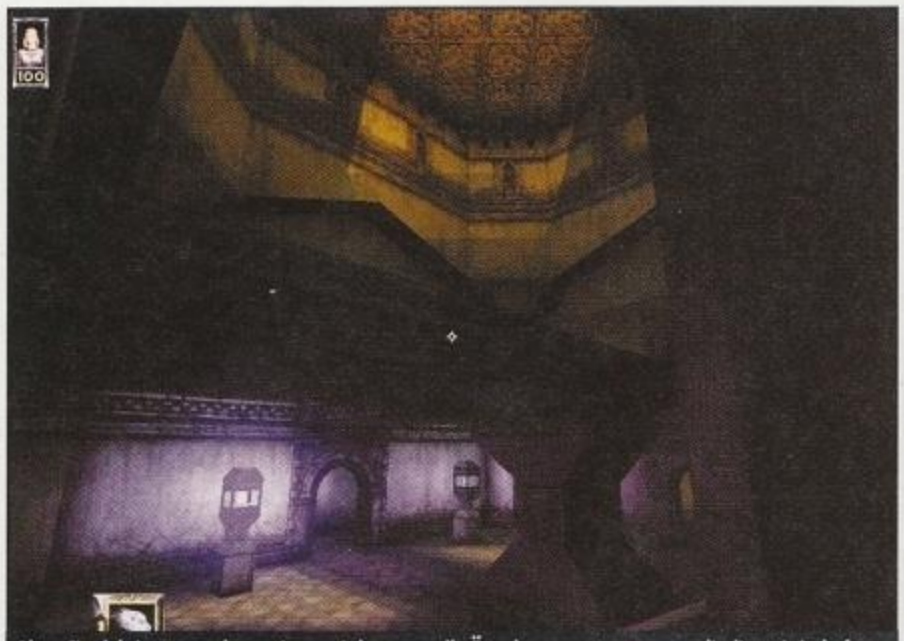
Fatto sta che dopo la sua liberazione l'Oscuro si riversò sul mondo, distruggendo e corrompendo, e molti cedettero alla brama di potere e divennero suoi seguaci. Alcuni tra gli Aes Sedai più potenti cedettero alla sua malia e divenirono suoi luogotenenti, cambiarono nome e si denominarono "*Gli Scelti*", anche se il mondo li chiama "*Forsaken*", ovvero gli Abbandonati, e una lunga e sanguinosa guerra cominciò, e si protrasse a lungo tra vicende alterne, fin quando, in un momento di disperazione per le forze della Luce, *Lews Therin Telamon*, il più grande e potente Aes Sedai di sempre soprannominato *Il Drago*, portò battaglia fin sulle soglie di *Shayol Ghul*, il luogo dove c'era la falla, e al culmine di un terribile scontro di Potere riuscì a rinchiudere nuo-


Lo studio dell'Amyrlin Seat, teatro di loschi intrighi di potere e di fatali decisioni.

Scorcio da una delle Citadel. Bello, eh? Ricorda vagamente il Pantheon.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


Altra Citadel. La stanza ha tre ingressi, la passerella È un buon posto per sorvegliarli tutti. Io la foto, comunque, l'ho fatta per mostrarvi la grafica.

Da quella porticina sta per uscire qualche nemico diretto alla nostra base... non si vedono ma ho "seminato" il cortile di Explosive Ward.

vamente l'Oscuro nella sua prigione, insieme ai Forsaken, e a sigillarla con sette dischi di *Cuendillar*, un minerale forgiato col Potere.
Ma l'enorme battaglia non fu senza conseguenze: il contraccolpo magico fu tale da corrompere per sempre *Saidin*, la metà maschile della *Vera Sorgente*, la fonte del Potere. Da allora una sorta di malevolo alone inquina quella parte di Sorgente, e chiunque tocchi Saidin ne viene a sua volta toccato, e alla fine ammorbato e corrotto. Fu così che gli Aes Sedai maschi a poco a poco impazzirono e chiamarono a sé incommensurabili poteri devastando oltre misura il mondo con terremoti, inondazioni, strazi e stragi, durante quella che è nota come *La Distruzione del Mondo*, finché la pazzia e la malattia non li condusse infine alla morte.
Da allora incanalare Saidin è fuorilegge, gli Aes Sedai si sono riorganizzati e vigilano sul mondo dagli alti bastioni della *Torre Bianca* nella città di Tar Valon, e uno dei sette *Ajah* in cui sono suddivisi ha come ragione di vita lo scovare, arrestare, processare e rendere innocui tutti gli uomini che possono toccare la metà maschile della Sorgente. Il mondo reca ancora i segni della Distruzione, ed è arretrato socialmente e tecnologicamente, molte delle conoscenze precedenti al Tempo della Follia essendo andate perdute, ma l'Oscuro non lo tocca più direttamente, anche se molte delle creature concepite e scatenate durante la guerra ancora prosperano e fanno razzie alle terre di confine, ma se laggiù, in *Salidea* o *Shienar*, uomini coraggiosi costantemente combattono per la vita, altrove molti credono che mostri orrendi come *Trolloc* e *Myrddraal* siano solo spauracchi con cui intimorire i bambini.
E qui ci fermiamo nella nostra narrazione, anche perché di cose da dire ce ne sarebbero veramente troppe, tanto è vasto e dettagliato l'universo creato dalla mente di Robert Jordan.
La nostra storia comincia nella Terza Era nella città di Tar Valon, le cui mura mai furono violate, ed entro i cui confini la Torre Bianca esercita massimamente il suo potere. Vigile sul mondo, la *Amyrlin Seat*, l'Alto Seggio di Tar Valon, la venerata Madre delle Aes Sedai osserva, consiglia, dirige e ammonisce i regnanti, cercando di indirizzare e tenere in piedi un mondo che risente ancora delle conseguenze di una guerra forse mai veramente vinta.
Vestiamo i panni di Elayna Sedai, *Keeper of the Chronicles* della Torre Bianca, braccio destro e consigliera dell'Amyrlin Seat, e ahi noi, la nostra abilità nell'uso del Potere è talmente poca che nei tempi di massimo splendore della sorellanza non avremmo mai ottenuto la stola simbolo delle Aes Sedai.
Facciamo parte dell'Ajah grigio, che consacra sé stesso alla ricerca della conoscenza, ed è nel nostro studio che una notte di tempesta irrompe un uomo capace di usare il Potere, che ha portato con sé una schiera di Trolloc, un *Darkfriend* in cerca dei due Sigilli in possesso della Torre.
Come un assalto sia stato possibile all'interno della stessa Tar Valon è spiegabile solo col tradimento da parte di alcune sorelle appartenenti all'Ajah nero, una ottava società la cui stessa esistenza viene negata dalla Torre; il Darkfriend non è riuscito a rubare i sigilli, ma è scappato portando con sé un artefatto magico assai importante, ed ha ucciso quattordici sorelle, una perdita assai gravosa.
L'artefatto va recuperato, ma chiunque nella Torre Bianca potrebbe essere parte dell'Ajah nero, ed Elayna è l'unica sorella di cui l'Amyrlin Seat si può fidare, quindi spetta a noi il compito di inseguire il ladro, che scopriremo essere stato mandato da *Ishamael* in persona, ritenuto nelle antiche cronache il più potente dei Forsaken, e che evidentemente riesce ancora a toccare questo mondo.
Qui comincia la campagna in solitario, composta da diciotto livelli di crescente difficoltà legati insieme da intermezzi animati, che ci vedrà intraprendere un pericoloso viaggio attraverso la città maledetta di *Shadar Logoth*, scoprire i torbidi inganni dell'Ajah nero, affrontare gli inquisitori dei *Figli della Luce* in un crescendo di che ci porterà fin sulle pendici di Shayol Ghul.
Ma non voglio dirvi altro, perché la storia è di per sé bella e intrigante, e

Ishamael, il più potente e astuto dei Forsaken, in tutto il suo spaventoso potere.

Una sequenza di combattimento abbastanza convulsa. Notate le luci e gli effetti grafici straluccicosissimi.

FUORI L'AUTORE!

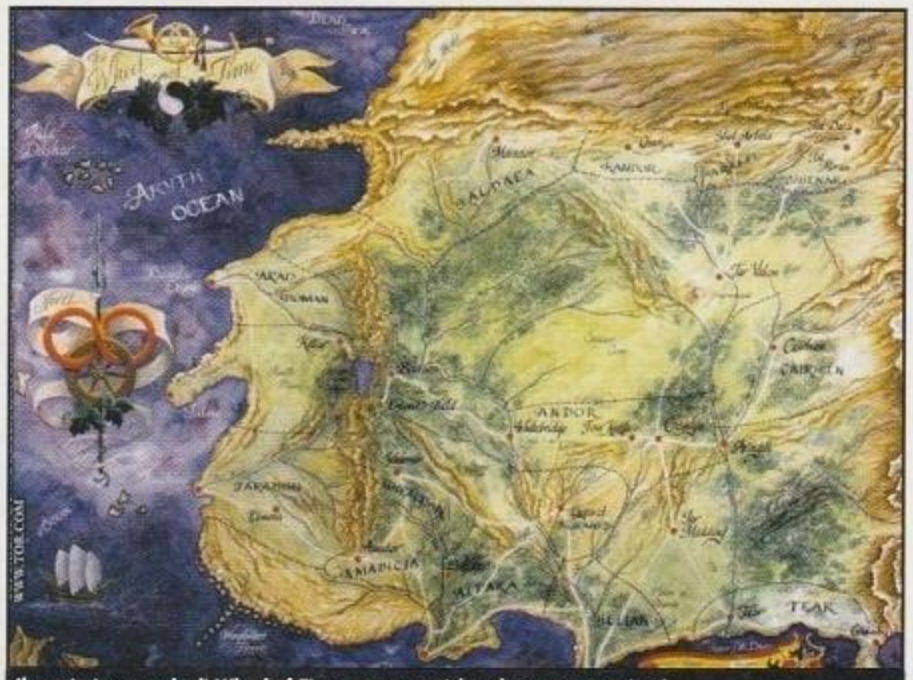
Non del gioco, ma dei libri. Parliamo di Robert Jordan, il creativo cinquantenne americano "papà" dell'universo di Wheel of Time. Ex marine degli Stati Uniti, pluridecorato in Vietnam, critico teatrale e storico, è l'autore di quella che è attualmente la saga fantasy più in voga, almeno negli States. Dalla sua ha un grande amore per gli spazi aperti che riversa nelle ricche ambientazioni che fuoriescono dalla sua penna e la capacità di intessere intrecci complicati e carichi di tensione, che sfociano in finali roboanti e grandiosi, capaci di "assorbire" totalmente il lettore fino alla fine, quando l'unica cosa che rimane è una vocina nel fondo della propria testa che reclama insistente "Ancora! Ancora!"
Di contro è senza dubbio un po' prolisso, ama ripetersi ed approfondire spesso gli stessi concetti (come molti romanzieri americani, peraltro), e per quanto questo arricchisca luoghi, situazioni e personaggi, tende talvolta ad appesantire oltremodo la narrazione.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UNA SAGA INTERMINABILE

Sette sono i libri lungo i quali si svolge la storia narrata in Wheel of Time, vicenda che non ha ancora trovato una conclusione, e, a detta dello stesso autore, difficilmente la troverà prima che escano altri tre volumi. Rispetto al gioco, gli eventi prendono piede parecchio tempo dopo, quando la forza dei Sigilli si è e si avvicina il momento in cui secondo le profezie, il leggendario *Drago* rinato (protagonista della vicenda) combatterà per l'ultima (o l'ennesima?) volta l'Oscuro, mentre il mondo è avviato a grandi mutamenti.
***The Wheel of Time* è probabilmente il più grande successo della letteratura fantasy degli ultimi anni, e pur essendo una spanna sotto soprattutto in senso artistico alla Terra di Mezzo di Tolkien, rappresenta un riuscitissimo tentativo di creare un'ambientazione suggestiva e affascinante.**
Al di là della storia, che si riassume nell'eterna lotta tra il Bene ed il Male, la carta vincente della serie è la complessità e la vastità dell'universo creato, con una moltitudine di razze, sette, società e culture tutte estremamente diverse tra loro, e descritte con una completezza ed un dettaglio incredibile, come solo in Tolkien si era visto. Un mondo estremamente vasto, dunque, che si ha la sensazione di non poter mai esplorare veramente tutto, su cui si innesta una vicenda articolata ed intricata, ricca di personaggi importanti e densa di colpi di scena e svolte inaspettate.
L'unica vera critica che si può muovere alla saga è forse un'eccessiva "serializzazione", nel senso che per la sua stessa lunghezza pare alle volte di avere a che fare con un qualche Serial televisivo, ma la tensione ed il pathos della storia sono tali da ricompensare il lettore perseverante, e che non si spaventa per la lingua inglese...
Si perché purtroppo in Italia sono attualmente disponibili solo i primi tre libri della saga, e a chi rimane ammaliato dalle vicende di WOT non rimane che affrontare la (peraltro non troppo difficile) lettura in lingua originale.



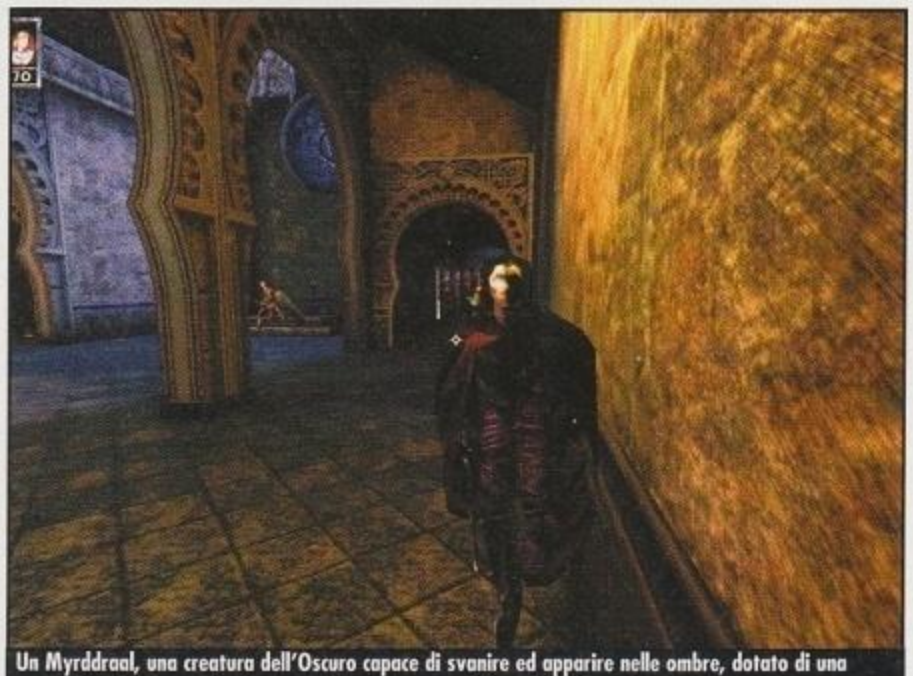
Il vastissimo mondo di Wheel of Time... e questa è la sola parte conosciuta!

sarebbe un peccato rovinarvi il gusto di scoprirla da soli.

ARCADE O GIOCO DI RUOLO?

La domanda è: siamo di fronte al solito sparatutto in 3D? La risposta è senza dubbio no, ma quanti speravano in un gioco di ruolo rimarranno delusi. *Wheel of Time* si può fondamentalmente assimilare ad un'avventura, proponendo un gioco più di esplorazione che un frenetico arcade. Fondamentalmente il tutto si riconduce a trovare la strada per uscire dal livello, raccogliendo il tal oggetto o premendo il tal interruttore, avendo cura di eliminare, nel frattempo, i nemici che si incontrano per la via. Si tratta, quindi, di una meccanica di gioco ampiamente vista, con l'accento spostato su una certa gestione tattica dello scontro; di situazioni "calde" in cui mettere alla prova il mouse ce ne sono, ma nulla di paragonabile alla frenesia di una partita a *Quake* o soci.
I nemici, in generale, tendono a venirci addosso a piccoli gruppi, soprattutto nelle fasi iniziali, e a tendere agguati da angoli bui, arretrando e cercando ripari quando ridotti a mal partito dimostrando una *AI* buona, o quanto meno in linea con i giochi attuali. Il fatto che il fulcro del gioco non sia lo scontro corpo a corpo trova conferma nel fatto che il nostro personaggio, Elayna, non è propriamente una macchina di distruzione, e debba fare affidamento spesso all'uso intelligente delle armi per salvare la pelle.
Il nostro arsenale è, naturalmente, magico: se non vi siete assopiti leggendo l'introduzione ricorderete che Elayna è in grado di incanalare solo briciole di Potere, ma sfruttando un vero e proprio pozzo senza fondo di *Ter'Angreal*, artefatti forgiati attingendo alla Sorgente, è in grado di controllare flussi di magia enormi come qualunque Aes Sedai della Torre. I Ter'Angreal disponibili variano in natura: si va da magie difensive ai classici fulmini, passando per magie di guarigione, per respirare sott'acqua, per teletrasportarsi, per immobilizzare gli avversari e così via. Il totale delle armi disponibile supera abbondantemente la trentina, e sebbene alcune siano solo versioni potenziate di altre, la loro varietà non si estingue in una mera collezione di palle di fuoco di varia natura. Anzi ci sono certe magie molto particolari, alcune delle quali trovano il loro uso migliore nel gioco in multiplayer.
La differenza di impostazione rispetto agli shooter più gettonati del momento appare chiara fin da qui, anzi *WOT* esprime il

Bestie terribili si nascondono nelle ombre di Shadar Logoth


Un Myrddraal, una creatura dell'Oscuro capace di svanire ed apparire nelle ombre, dotato di una spada dalla lama mortale forgiata nelle nere acque di Shayol Ghul.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

suo massimo valore allorché si vada a considerare la componente tattico strategica del gioco o l'atmosfera che ricrea. Quanto a quest'ultimo punto, i fan della saga troveranno pane per i loro denti, e sebbene differenze e incongruenze talvolta saltano talvolta fuori, sono riconoscibili tutti gli elementi principali che caratterizzano il vasto scenario dei libri, e rimane intatta quella sensazione di complessità e completezza che immedesima e coinvolge totalmente nella storia. A quanti non conoscono i libri di cui sto parlando (i più, ho paura), posso garantire che l'universo di *WOT* è uno dei più vasti e variegati mai concepiti da mente di scrittore. Il gioco non può da solo ricreare tutta la vasta ambientazione di Jordan, ma l'atmosfera lugubre e inquietante della città maledetta di *Shadar Logoth*, le vaste e tetre sale di Tar Valon, gli esterni sempre scuri e temporaleschi calano il giocatore sempre più nella storia, che di suo è sufficientemente originale ed intrigante.

Il motore grafico di *Unreal Tournament*, inoltre, pare avere una predilezione naturale per questo tipo di ambientazioni e si avvale, inoltre, di un paio di novità introdotte dalla *Legend* come le *particles* e le *decals*, ma soprattutto gli agenti atmosferici che sono il vero fiore all'occhiello, esteticamente parlando, di *WOT*. Da un punto di vista tecnico, dunque, siamo ai massimi livelli, con una grafica e un sonoro d'eccezione, e delle sequenze d'intermezzo altrettanto eccellenti, seppur dall'aspetto forse un po' grezzo nei modelli umani.

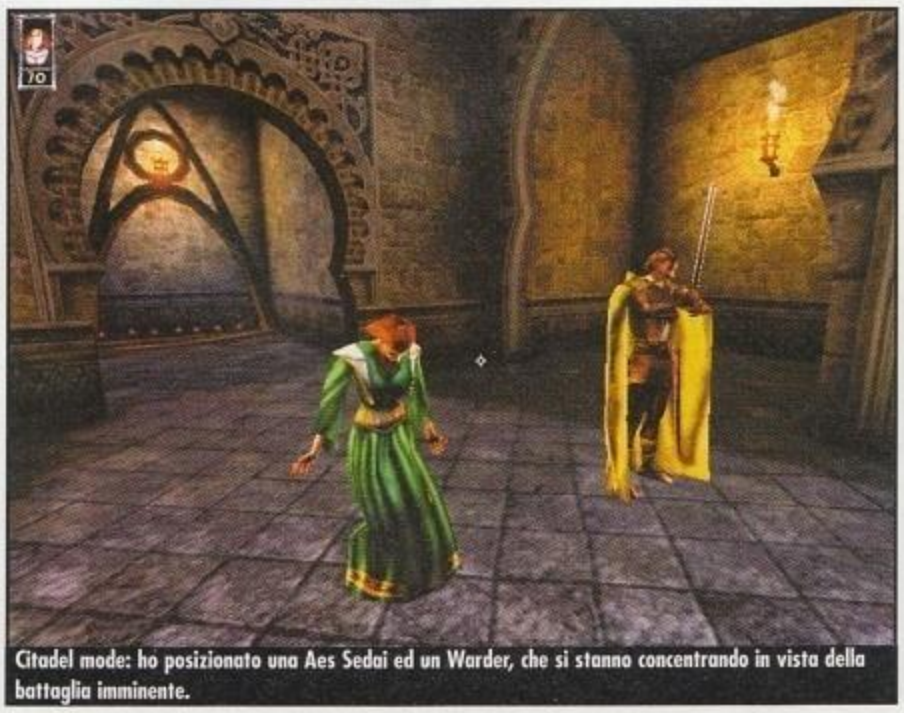
Ma il vero piatto forte l'ho lasciato per ultimo: oltre alla campagna *single-player*, infatti, esistono altre due modalità di gioco, entrambe multiplayer. Se la modalità *Arena* altro non è che il più classico dei *DeathMatch* (e, duole dirlo, c'è di meglio in circolazione soprattutto considerando i due giganti in arrivo a breve), la vera chicca è la modalità *Citadel* (un assaggio della quale si ritrova nella stessa campagna).

Si tratta di prendere il controllo di una tra le quattro "fazioni" disponibili (*Aes Sedai, Forsaken, Hound* e *Whitecloak* – il nomignolo affibbiato ai già citati Children of the Light) e di lottare insieme e contro altri avversari umani con lo scopo di impadronirvi di un certo numero di Sigilli di Cuendillar e di custodirli all'interno della propria cittadella.

Ma non si tratta di una sorta di *Capture the Flag*, in quanto una serie di elementi tattici e strategici rendono il gioco assai più complesso. Avremo la possibilità, infatti, di disseminare la propria base di un certo numero di "truppe" gestite dal computer e trappole e difese di varia natura (ad esempio nel ruolo di Elayna potremo disporre di altre consorelle e di *Warder* – addestratissimi guerrieri al servizio della Torre Bianca). È chiaro che di grande rilevanza è lo studio e la pianificazione prima della battaglia; bisogna studiare per bene la propria fortezza, in modo da posizionare ciascun elemento nei punti chiave della mappa, e il risultato è un gioco parecchio appassionante che deriva la sua bellezza proprio dalla sua complessità tattica e strategica. È chiaro che un gioco di questo tipo bisogna avere voglia di farlo, insomma i più smanettoni non lo troveranno di loro gusto, ma quanti apprezzano meccaniche di gioco più "complicate" del *Carnage* di *Quake* troveranno pane per i loro denti e divertimento garantito, oltre a una longevità garantita anche dall'editor incluso nel CD.

Gabriele Ciaccasassi

L'effetto della pioggia È meraviglioso. Non per nulla È la prima cosa che gli autori ci mostrano appena caricato il gioco.


Citadel mode: ho posizionato una Aes Sedai ed un Warder, che si stanno concentrando in vista della battaglia imminente.

PC ZETA COMMENTO

Un gran bel gioco, dunque, dotato di una grafica assolutamente abbagliante, un'atmosfera "avvolgente" e una trama sufficientemente intrigante. Altrettanto importante ai fini del divertimento globale (e del voto) è la modalità Citadel, vera innovazione di *WOT* oltre alla sua struttura per così dire più "riflessiva" rispetto alla media del genere.

I difetti di questo gioco? Presto detto: potrebbe non piacere ai Quakers più estremi, o a chi ha ormai visto più giochi in soggettiva di quanti l'uomo è destinato a giocare. A parte questo vanno debitamente segnalate le richieste hardware un po' elevate, e la tendenza a scattare comunque un po' quando il motore è messo alla frusta, a meno di non possedere un buon 128 MB di RAM. Se avete la macchina per farlo girare, e se le sue caratteristiche non vi "spaventano", allora *WOT* è il gioco per voi, ma attenzione: chi si aspetta un altro *Heretic*, o un qualche "*Quake* medioevale" rimarrà deluso.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BUDGET

Comprare riedizioni economiche a Natale può rivelarsi l'idea vincente per una strenna diversa dal solito. Un altro degli innegabili vantaggi che queste collane hanno in dote. Buon gioco e, soprattutto, buon risparmio.

LULA THE SEXY EMPIRE

INFO

Casa: Take 2
Distributore: 3DPlanet
Prezzo consigliato: L. 36.000
Uscita originale: Marzo 1998
ZETA TEST #35 – Voto 5

Lula – The Sexy Empire è un gioco che ha creato un certo scalpore. Fondamentalmente si tratta di un gioco gestionale, è il campo in cui ci si muove in questo simpatico gioco che non rientra esattamente nei canoni dei videogiochi che siamo abituati a recensire su queste pagine. Sì, perché Lula non è altro che una ragazza molto "sportiva" che, opportunamente gestita, potrà essere guidata fino all'olimpo del cinema erotico. *Lula – The Sexy Empire* è ovviamente un titolo dedicato a un pubblico adulto, ma presenta situazioni piccanti in maniera assolutamente ironica. Basta guardare tutta la serie degli "accessori" acquistabili per la produzione, dalle telecamere alle luci, dalla scenografia ai "gadget" erotici per farsi un monte di risate. Nello specifico il gioco comincia in uno squallida cittadina situata nel deserto. Qui noi dovremo cominciare a investire sulle "grazie" di Lula, realizzando reportage fotografici e filmati da vendere poi allo schifosissimo distributore locale. Lo scopo è quello di sbarcare il lunario e mettere da parte i soldi per fare il grande salto: Hollywood! Ogni mezzo è lecito per incamerare qualche dollaro, anche picchiare i poveracci semiubriachi nei bagni del locale saloon per derubarli dei pochi spiccioli che hanno in tasca. Una volta giunti a Hollywood si dovranno mettere su dei veri e propri "studios", noleggiando i capannoni, le macchine da presa, le luci, creando una sezione di Storyboard che crei le divertentissime "trame" dei nostri film e le mandi in produzione. Va reclutato tutto il personale necessario alla produzione dai divi ai tecnici e fare in modo che siano contenti di lavorare per noi. Una volta avviata la produzione, però, il gioco si spegne a poco a poco, diventando incredibilmente complicato da gestire e piuttosto noioso, avendo esaurito le "trovate" migliori. Però, fino a quel momento, si rivelerà veramente divertente, un mix tra un Larry un po' più "spinto" e un gestionale vero e proprio.

IL QUINTO ELEMENTO

INFO

Casa: Ubi Soft
Distributore: 3DPlanet
Prezzo consigliato: L. 42.000
Uscita originale: nd
ZETA TEST nd

Tie-in tratto dalla fortunata pellicola di Luc Besson, questo action adventure ricalca le avventure di Leeloo, interpretata dalla bellissima Milla Jovicich e di Korben, il canonico eroe tutto fango e sangue interpretato dal sempreverde Bruce Willis. Come nel film, lo scopo è quello di sconfiggere il malefico Zorg, testa di ponte sulla terra per una incredibile minaccia aliena. Leeloo è la rappresentante di una razza extraterrestre amica dei terrestri, ancora una volta pronta a toglierci d'impaccio. Il gioco, di base, è un action adventure che si ispira come impostazione al classico modello "*Tomb Raider*". Quello che differenzia un tantino questo titolo, sviluppato dalla Kalisto, è la presenza di due personaggi che forzatamente avranno modi diversi per superare i vari livelli del gioco. Laddove Korben rappresenterà la forza bruta a tutti i costi, i compiti di Leeloo saranno tipicamente più esplorativi. Non che la dinamica aliena non sia in grado di difendersi, tutt'altro. Anzi, una delle peculiarità de *Il Quinto Elemento* è proprio quella di variare un pochino dall'ormai canonico "aspetta il puntamento automatico e spara". Leeloo, infatti, potrà esibirsi in tutta una serie di colpi che ricordano molto in beat'em'up di qualche anno fa. Graficamente, il gioco riesce a riprendere con successo l'atmosfera del film, che aveva, come ricordiamo, peculiari ambientazioni. Un gioco, infine, che pur in un genere piuttosto affollato riesce a farsi valere.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

S.C.A.R.S.

INFO

Casa: Ubi Soft
Distributore: 3DPlanet
Prezzo consigliato: L. 42.000
Uscita originale: Novembre 1998
ZETA TEST # 43 – Voto 7

Ormai di giochi di corse ne abbiamo visto di ogni foggia e colore. Simulativi, arcade, ambientati nel mondo dei rally o in quello della formula uno. Ce n'è per tutti i gusti.
Anche titoli corsaioli un po' fuori di testa, ma mai come questa produzione Ubisoft. Si perché qui si tratta di correre su veicoli molto particolari, con le forme e caratteristiche animali! La pretestuosa trama narra di un lontano futuro, dove i computer, ormai raggiunto uno stadio evolutivo avanzatissimo, decidono di competere tra loro in gare tra vetture che ricodino le fiere che un tempo popolavano il pianeta.
Da qui l'acronimo che compone il titolo del gioco: Super Computer Animal Racing Simulation, un nome roboante quasi come i ruggiti degli animali che ogni auto rappresenta. Come in tutti i giochi arcade che si rispettino avremo una certa varietà di modalità di gioco (un campionato composto da cinque diverse coppe, una modalità uno contro uno e una time attack).
La cosa divertente è che nelle gare tutto è lecito e i molti power-up disseminati per i percorsi faranno in modo che le gare si concludano nel modo più cruento possibile. Bomba a tempo, missili, barriere elettriche e calamite sono solo alcuni dei simpatici gadget di cui si potrà usufruire.
Esteticamente eccellente, *S.C.A.R.S.* si difende anche sotto il profilo della giocabilità, possedendo modelli di guida piuttosto variegati a seconda del mezzo animalesco scelto. Interessante, inoltre la possibilità di giocare in due in split screen, una modalità sempre divertente che, in questo caso, risulta veloce e godibile.

HELLCOPTER

INFO

Casa: Ubi Soft
Distributore: 3DPlanet
Prezzo consigliato: L. 42.000
Uscita originale: Novembre 1998
ZETA TEST # 51 – Voto 6

L'elicottero ha sempre esercitato un certo fascino sui videogiocatori. Molte persone acquistarono un PC solo per poter giocare a *Maximum Comanche Overkill*. Questo *Hellcopter* non si propone però come simulatore di elicottero, ma piuttosto come evoluzione di quei titoli arcade della Electronic Arts che tanto successo ebbero qualche anno fa, a partire da *Desert Strike*. Il gioco è strutturato a missioni, per un totale di venticinque, che rappresentano ognuna una particolare situazione. Purtroppo non c'è una trama comune a legare il tutto. All'inizio di ogni missione viene proposta una schermata di Briefing dove il giocatore potrà assistere alla spiegazione degli obiettivi e potrà scegliere il suo mezzo preferito tra i tre disponibili: lo Scorpio, il Dragonfly e il Vulture. Questi tre mezzi si distinguono per la maneggevolezza e la velocità, ovviamente inversamente proporzionali all'armamento e alla robustezza. La scelta dipende più dai gusti che da effettive necessità, visto che alla fine si può tranquillamente finire il gioco con tutti e tre gli elicotteri senza faticare più di tanto. Insomma, non ci sono missioni dove è realmente consigliato un modello piuttosto che un altro. All'interno il gioco presenta una grafica accelerata non esattamente allo stato dell'arte ma che, in ogni caso, è veloce e fa il suo dovere. E' possibile ruotare la telecamera a piacimento per adattare la visuale alle proprie esigenze. Il difetto forse più grosso è l'eccessiva facilità: un giocatore che non sia propriamente un "novellino" non ci metterà molto a finirlo.

FLASHBACK

INFO

Casa: EIDOS
Distributore: 3DPlanet
Prezzo consigliato: L. 25.000
Uscita originale: nd
ZETA TEST nd

Il seguito di quell'incredibile titolo, chiamato *Another World*, colpì come un fulmine a ciel sereno il mondo dei videogiochi. *Flashback* possiede tutte le migliori caratteristiche del famoso predecessore, portandole a livelli elevatissimi. Anche l'unico grande difetto di *AW*, la scarsa longevità, venne demolita dalla difficoltà che *Flashback* proponeva al giocatore.
Se vogliamo, *Flashback* è il capostipite degli action-adventure che oggi spopolano in veste tridimensionale. Anche se l'impostazione grafica era, ovviamente, molto diversa, la sostanza non cambia: un'ottima trama, enigmi non troppo difficili, una valida componente di azione.
Il nostro protagonista dovrà trovare il modo di fuggire da un pianeta alieno affrontando molti enigmi, avanzando tra le varie sezioni del gioco. Molto importante è l'interazione con i personaggi, che forniranno varie sottoavventure che permetteranno al nostro personaggio di avvicinarsi sempre più all'agognato ritorno a casa. Le cosa aveva attratto l'attenzione all'epoca dell'uscita del gioco era l'incredibile fluidità delle animazioni, che rendevano *Flashback* una vera gioia per gli occhi. Inoltre la storia si svolgeva su locazioni superbamente disegnate: insomma, per l'epoca *Flashback* era un vero godimento visivo. Chiaro che oggi possa apparire graficamente superato, ma non abbiamo timore di affermare che un classico del genere possa essere, a livello di giocabilità, ancora valido anche nei giorni della grafica 3D a tutti costi.

MONACO GP

INFO

Casa: Uni Soft
Distributore: 3DPlanet
Prezzo consigliato: L. 42.000
Uscita originale: Novembre 1998
ZETA TEST # 42 – Voto 7

Dopo i contrastati pareri che hanno accompagnato *Formula 1 Racing Simulation*, alla Ubisoft ci riprovano con un nuovo titolo dedicato alla madre di tutte le corse. La prima cosa che salta all'occhio è l'assenza di una licenza ufficiale: sia i nomi dei piloti sia i colori delle livree delle auto sono pertanto fittizi. Non è un grosso problema, considerato il fatto che molti appassionati hanno creato le patch per poter correggere questo problema. Il gioco non si discosta molto dal precedente, sia dal punto di vista grafico che da quello dell'approccio alla gara. Sono state però aggiunte alcune modalità di gioco: in particolare esiste una modalità definita "Carriera" dove potremo vestire i panni di un giovane pilota alle prime esperienze nella serie regina, ovviamente assoldato da un piccolo club, e cercare di farlo diventare un novello Hakkinen. Un'altra novità è mutuata direttamente da simulatori di volo e si tratta di dover risolvere situazioni limite in differenti scenari. Come in un normale simulatore, infatti, avremo una sezione di breafing dove verremo istruiti sulla particolare situazione da affrontare. Il modello di guida è stato ritoccato, in modo da risultare un po' meno ostico. Certo questo allontana il gioco da quel concetto simulativo che si era prefisso. A completare il tutto segnaliamo una modalità arcade che trasforma *Monaco GP* in un prodotto accessibile anche a chi non ha mai capito niente di rapporti, campanature e precompressione degli ammortizzatori.

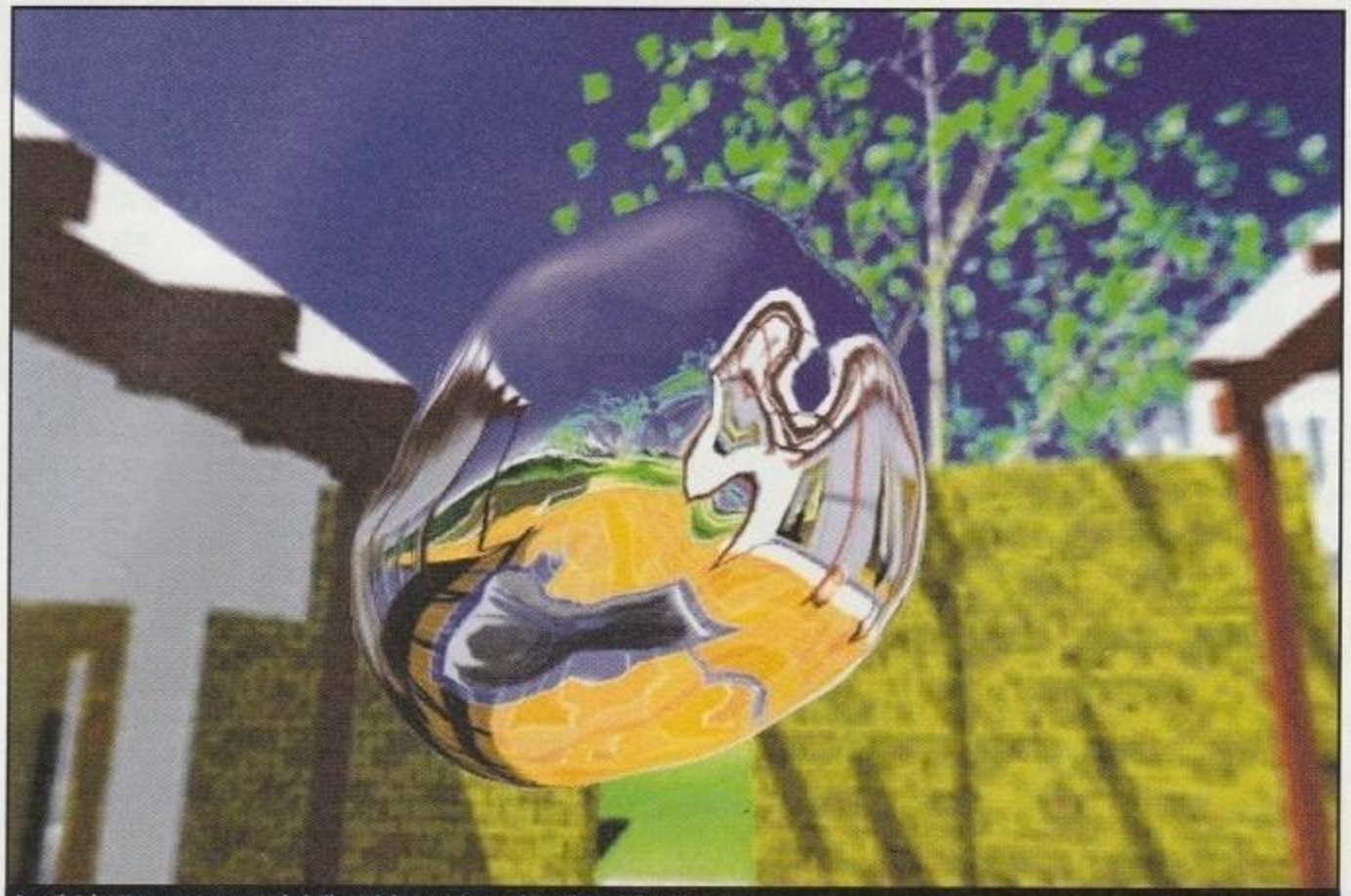
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GUILLEMOT 3D PROPHET E CREATIVE ANNIHILATOR

Sono arrivate finalmente le schede basate sul nuovissimo chip di Nvidia che promette faville. Che il GeForce sia con voi!

Si pronuncia GiFors, contrariamente a quanto vi diranno tutti i commessi delle catene informatiche. In compenso si atterranno alla verità quando vi informeranno che è quanto di meglio un appassionato di videogiochi tridimensionali possa comprare. Il GeForce 256, la prima GPU (Graphic Processor Unit) è qui e noi di PCZeta ne abbiamo approfittato per provare a fondo i modelli di Guillemot e Creative.


Ecco il Cube Mapping in azione, la bolla si deforma adeguando i riflessi dell'ambiente.

QUASI GEMELLE

Le due schede si basano completamente sul "reference design" di Nvidia e vedono quindi il 23-milioni-di-transistor GeForce sormontato da una ventolina per la dissipazione del calore, 32Mb di SDRAM da 5 nanosecondi e connettore AGP 4X (i connettori 4X sono riconoscibili per la seconda tacchetta centrale che le 2X non hanno). La Prophet ha però dalla sua anche un'uscita TV e il relativo integrato della BrookTree/Conexant in grado di visualizzare sul vostro Trinitron immagini fino a 1024*768. Entrambe le schede montano un RamDac da 350Mhz potendo così raggiungere quota 1920*1440 a 75Hz. Per i più smaliziati tra voi che già meditano di overclokkare facilmente il GeForce grazie alla ventola di raffreddamento, diciamo sin da ora di abbandonare ogni futile speranza. 23 milioni di transistor con tecnologia a 0.22 micron (un milione esatto in più del sofisticato Athlon) significano, oltre che una complessità spaventosa, una forte produzione di calore. Entrambe le schede sono clokkate a 120Mhz per la GPU e 166Mhz per la Ram il che significa, su un bus a 128Bit, circa 2,6Gb trasferiti al secondo. Vi sembra tanto? In realtà il GeForce è tanto veloce quanto avido di dati e l'impossibilità di ottenerne a velocità maggiori ne limita le, comunque notevolissime, prestazioni. Ecco per esteso le caratteristiche di quello che per mesi venne chiamato NV10:

- 4 pixel/ 4 Texture per clock, a 120Mhz = 480Mpixel/sec
- 32 Bit Rendering
- Hardware Transformation & Ligthning
- 15 Milioni di triangoli/sec e accelerazione di 8 Luci dinamiche
- Compressione Texture DXTC
- AGP4X con Fast Write
- Cube Mapping, Bump Mapping, Vertex Blending & Skinning
- Bump Trilinear e Bilinear Mapping.

Il software DVD è in Bundle.

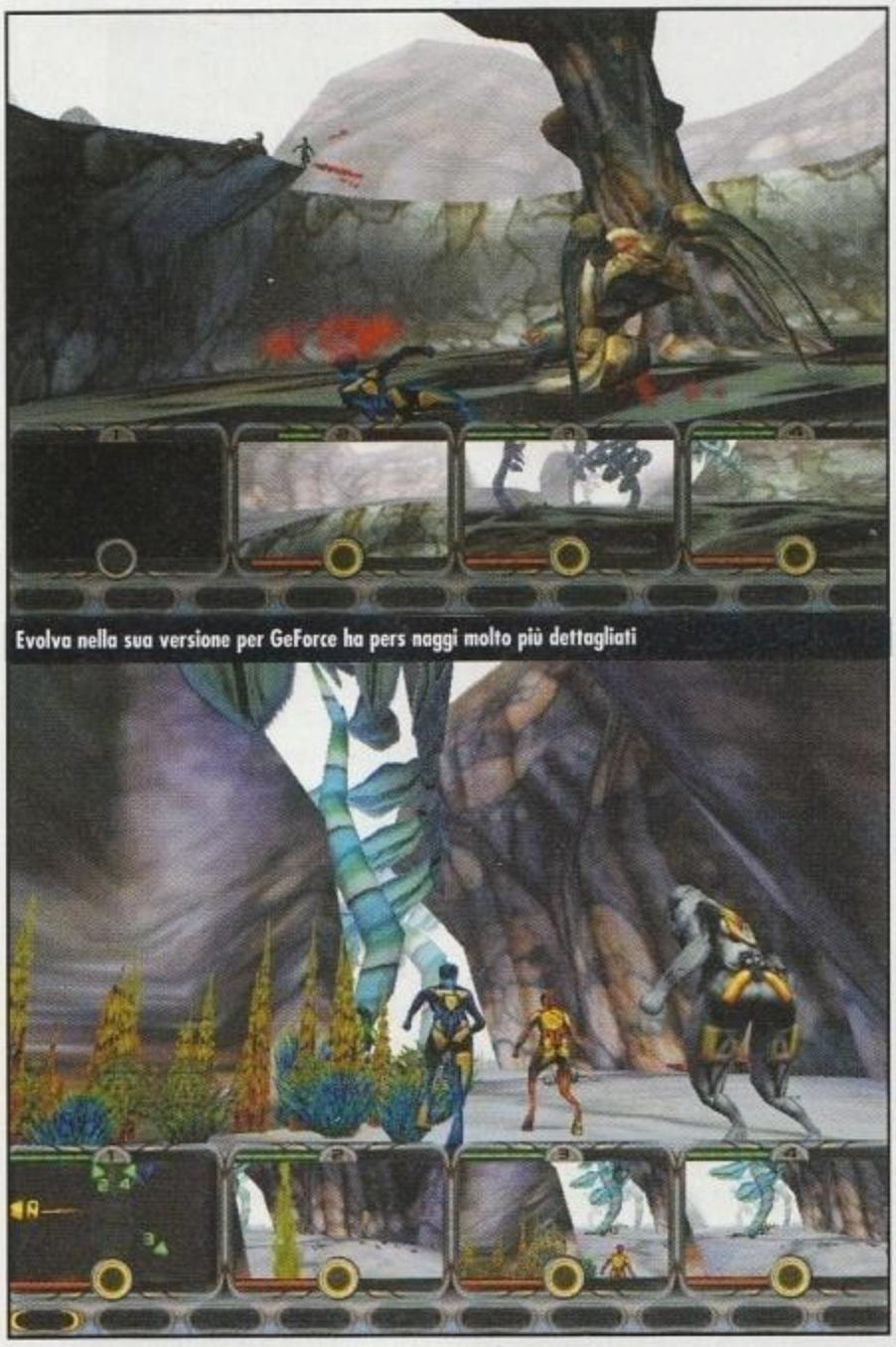
Il pannello di controllo della Prophet.

LA GPU

Se avete letto il numero di Ottobre sapete che il GeForce è il primo acceleratore grafico in grado di occuparsi della Trasformazione e dell'Illuminazione poligonale. "Trasformare" i poligoni significa farli passare attraverso speciali funzioni per far si che vengano rappresentati correttamente sull'immagine bidimensionale del vostro monitor. E' un passaggio indispensabile nella creazione di un qualsiasi ambiente 3D che fino ad oggi è sempre stato svolto dalla CPU, un compito che impegnava circa il 30% della potenza di calcolo del vostro amato Pentium II. Il GeForce promette quindi di togliere una considerevole quantità di lavoro al processore centrale avvicinando i risultati delle CPU più "vec-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Evolva nella sua versione per GeForce ha pers naggi molto più dettagliati

chiotte" a quelle dei più recenti bolidi da 500 e passa MHz. Non a caso è stata la prima cosa che noi di Zeta abbiamo voluto appurare. Dopo aver montato la scheda su un Celeron 300 abbiamo lanciato l'ultimo *Quake3Test*. Ebbene il precedente record di 33Fps, raggiunto con un TNT2 Ultra, è stato sbriciolato dai 47fps del GeForce.

Per quanto riguarda *Quake3* quindi il mostro di Nvidia mantiene le promesse dandovi di fatto un aumento che otterreste soltanto acquistando un Celeron 433. Purtroppo la magia non avviene con tutti i giochi. Perché il GeForce possa occuparsi delle trasformazioni i giochi devono utilizzare le funzioni standard di OpenGL o delle nuove DirectX 7. Finora le DirectX non supportavano in alcun modo questo tipo di comandi ed i programmatori dovevano quindi scrivere le proprie routine ad hoc. Nella stragrande maggioranza dei giochi attuali quindi tutte le capacità del GeForce nelle Trasformazioni rimangono inutilizzate. Ciò non significa che siano inutili, *Quake3*, *Evolva* e *The Whole Experience* sono soli i primi tre di una lunga serie di titoli che sfrutteranno massicciamente questa tecnica. I programmatori di *TWE* hanno, insieme a Nvidia, sviluppato un demo chiamato "Dagoth Moor Zoological Gardens"; in sostanza una passeggiata esplorativa sopra un'isola densamente popolata da animali e da una folta boscaglia. In questo demo tutta le potenzialità del T&L in Hardware sono ben visibili: dappertutto è una profusione di superfici curve, mentre il sole si incunea tra i rami con straordinario realismo. In *Quake3* (il primo titolo ad usare in modo completo le funzioni OpenGL) il vantaggio è immediato, potrete settare la complessità geometrica al massimo senza notare rallentamenti di sorta. Come lo stesso Carmack (programmatore capo della id) ha infatti detto, *Quake3 Arena non* utilizza che una minima parte delle capacità del GeForce, il numero di poligoni si aggira infatti sui 150.000 di media, quando il processore Nvidia può di fatto macinarne 7 milioni. Tanto per darvi un paragone sappiate che un Athlon, attraverso l'utilizzo delle istruzioni 3DNow! raggiunge, a 600Mhz, quota 5 milioni. Non crediate però di aver posto fine al vostro annuale susseguirsi di Motherboard e CPU. Se è vero che il processore di Nvidia è un toccasana per le i K62 e i Pentium più lenti è anche vero che le sue prestazioni aumentano considerevolmente se viene abbinato ad un Pentium III o ad un Athlon veloce. Per quanto riguarda le illuminazioni il discorso si fa ancora più complesso: ci sono fondamentalmente due modi diversi per riprodurre le sorgenti di luce e i loro effetti nella Computer Grafica. Il più comune è quello delle LightMap, le ombre vengono "disegnate" sulle pareti e gli oggetti fermi in modo da corrispondere

BOX TECNICO

Cube Mapping
Consiste nell'utilizzare 6 texture diverse per rappresentare il cielo e gli orizzonti dei punti cardinali, in pratica "inscatolando" il livello di gioco. Utilizzandolo è possibile ad esempio ricreare il riflesso del cielo sull'acqua o quello dell'orizzonte su qualsiasi oggetto all'interno del livello. Da vita a fondali molto più realistici.

Vertex Blending
Un sistema di "fusione" di due poligoni adiacenti. Quando verrà utilizzato estensivamente farà scomparire l'aspetto "a blocchi" dei personaggi dei giochi. Niente più articolazioni che sembrano pezzi di legno legati fra loro.

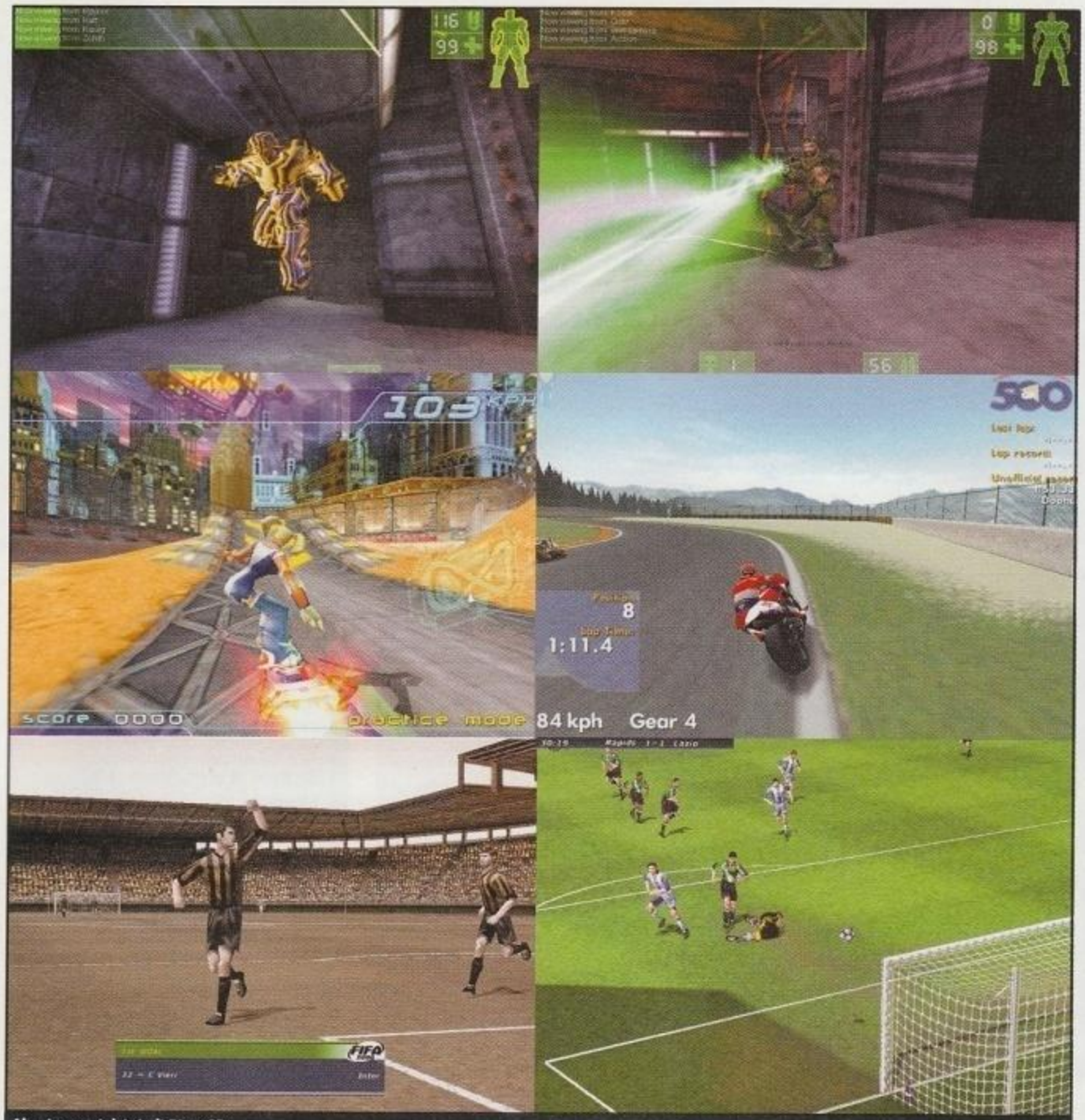
Vertex Skinning
Possibilità di "stiracchiare" uno o più poligoni. Un sistema utile per riprodurre le onde del mare o lo sventolio di una bandiera.

DXTC
Sistema di compressione Texture ideato da S3 e supportato da Direct3D. Da notare che supportare il formato DXTC significa poterlo utilizzare solo in Direct3D, per sfruttarlo con OpenGL è necessario avere una licenza completa da S3. Destinato a scomparire nei prossimi anni, superato dalla compressione FXT1 di 3dfx caratterizzata da una migliore qualità e completamente gratuita.

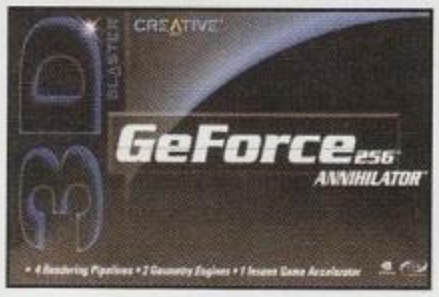
C'è più gusto a massacrarli a 32 bit.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Alcuni esempi dei titoli Direct3D.



realisticamente alle illuminazioni dell'ambiente. Le LightMap, usate nel 90% dei giochi odierni hanno un solo grande limite, non si adeguano in alcun modo allo spostamento o al cambio di tonalità delle luci. Quello di cui si occupa il GeForce è di accelerare le "Vertex Light". Punti luminosi definiti che proiettano una determinata tonalità e intensità di luce sugli oggetti circostanti, riproducendo in modo efficace le parti più o meno esposte. Con alcuni trucchi è poi possibile simulare i riflessi di superfici diverse, come un materiale opaco e uno frastagliato. In un gioco come *Quake3* il GeForce può occuparsi esclusivamente della luce emessa da un missile in movimento (o dallo stesso giocatore sotto l'effetto del Quad Damage), schiarendo gli oggetti circostanti in modo dinamico ed evitando che il bagliore attraversi le pareti. Questo sistema di illuminazioni avrà un forte sviluppo negli anni a venire, ma attualmente viene utilizzato soltanto nei simulatori di volo per riprodurre il Sole.

Avete insomma capito che molte delle migliori caratteristiche del GeForce verranno sfruttate solo nei prossimi mesi anche in considerazione del supporto AGP4X che dovrebbe realmente spingere la GPU al suo massimo. I chipset VIA pro133 e Intel 820 supportano, infatti, la modalità "Fast Write" attraverso cui la scheda video può ricevere i dati direttamente dalla CPU, senza farli transitare dalla RAM di sistema; Considerando che il GeForce può richiedere le coordinate di circa 10-15 milioni di triangoli al secondo è chiaro che meno ostacoli trova sul suo percorso meglio è. Le novità non finiscono qui, nuove funzioni di Rendering come il Cube Mapping e il Vertex Blending (leggetevi il Box per una spiegazione dettagliata) consentiranno la creazione personaggi ed ambienti molto più realistici di quelli attuali. Le texture compresse nel formato DXTC, una volta esclusiva di S3 sono supportate dal GeForce che, quasi anacronisticamente, distrugge il Savage4 nei livelli di *Unreal Tournament* appositamente disegnati per sfruttarle (vedremo come se la caverà il Savage2000). Rimangono alcuni dubbi sul Bump Mapping, uno dei demo forniti da Nvidia mostra un toroide (più volgarmente, una ciambella) BumpMappata in modo perfetto, ciò non toglie che il Bump utilizzato da Nvidia è di tipo 8tap, un sistema teoricamente inferiore all'Enviromental di Matrox. Solo quando usciranno titoli notevolmente BumpMappati sapremo se è all'altezza di quello della serie G400. Ma forse voi siete stanchi di elucubrazioni e volete sapere come si comportano questi affari con i giochi.

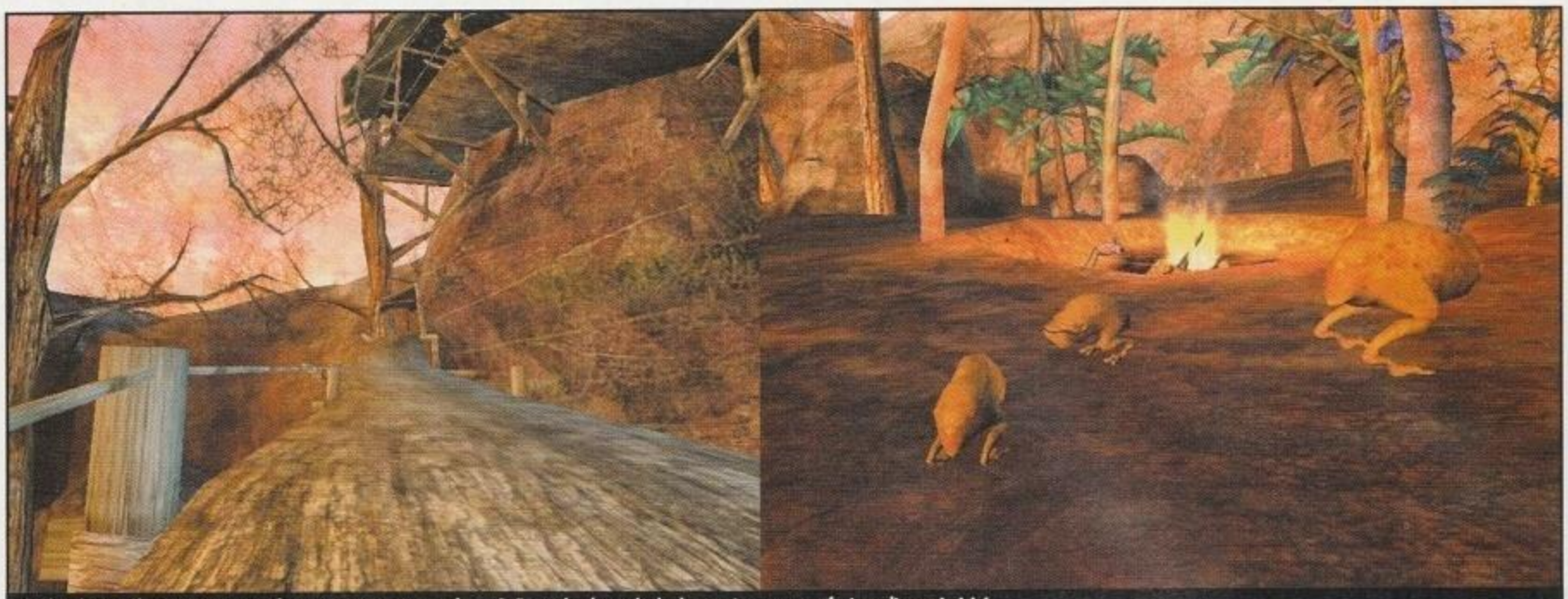
DAMMI ENERGIA SCOTTY

In una frase: Il GeForce è il Chip 3D Più VELOCE che possiate comprare. 4 pixel e 4 texel per ciclo di clock significano 480 Mpixel al secondo. Un Voodoo3 3500 raggiunge, per fare un paragone, "solo" quota 366. Il solidissimo driver OpenGL e il magnifico supporto delle DirectX7 consentono alle due schede di macinare qualsiasi gioco attuale. Il GeForce ha come "punto ideale" di incontro tra bellezza e velocità visiva la risoluzione di 800*600 a 32 bit. Sia che giochiate a *KingPin* o che corriate

Il livello di dettaglio raggiungibile da un singolo modello

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

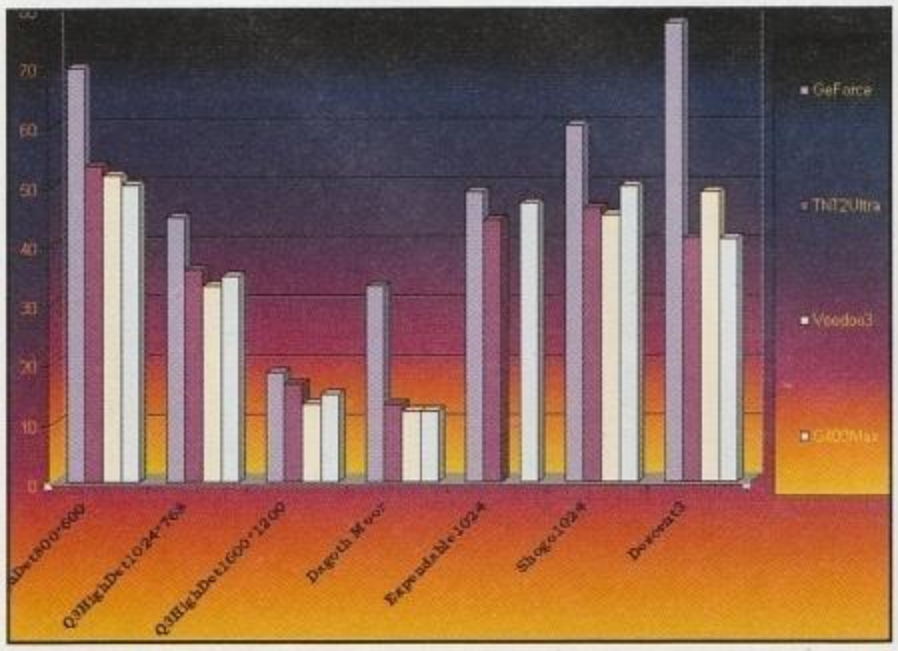
http://www.oldgamesitalia.net/

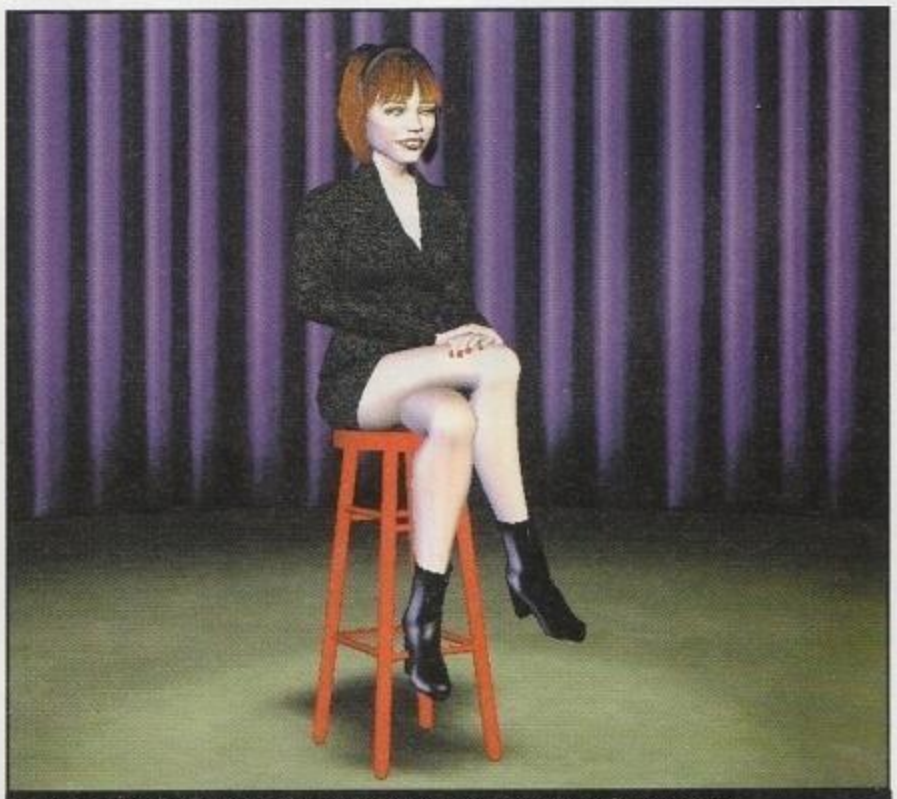


Il Demo di Dagoth Moor viene visualizzato correttamente solo su GeForce, le altre schede danno vita a una profusione di errori visivi.

a *Rally Championship* giocando con questa risoluzione supererete la magica soglia dei 60fps. La qualità del rendering è del tutto identica a quella del TNT2, nulla di eccepibile quindi. Lanciando 3DMark 99 si ottiene il massimo teorico nella riproduzione degli ambienti, ma viene anche sottolineato come una CPU a 100 Mhz, in grado di "donare" un po' di bus alla scheda, dia veramente dei vantaggi rispetto a quelle con bus a 66. *Omicron: The Nomad Soul*, *Messiah* (che utilizza il T&L), *TrickStyle* e *Daikatana* volano anche settando tutti i dettagli grafici al massimo, le nebbie volumetriche di *Unreal Tournament* sono più realistiche che mai e, come a dimostrare una superiorità tecnologica assoluta, l'UltraHLE (il simulatore di Nintendo64 che funziona esclusivamente sotto Glide) gira tranquillamente una volta installati gli Unified Driver di Creative. Ciononostante siamo riusciti a trovare un punto debole anche nel GeForce: in *Quake3* settando la massima qualità visiva e scegliendo la modalità a 16 milioni di colori si va incontro a continui rallentamenti dovuti al fatto che non tutte le texture del livello entrano nei 32Mb della scheda, lo stesso problema che avevamo riscontrato nel TNT2 Ultra. Effettivamente le SDRAM usate dalla Annihilator e dalla Prophet non riescono a soddisfare tutte le richieste del GeForce ed il limite di 32Mb costringe spesso la GPU a ricercare i dati nella RAM centrale. Un limite che può essere riscontrato solo in casi estremi ma che è stato di fatto riconosciuto anche dalle due case produttrici che immetteranno sul mercato due modelli superiori basati sulle più costose DDR Ram caratterizzate da un transfer rate praticamente doppio (che si rifletterà in un aumento complessivo della velocità nell'ordine del 10-15%). Un'altra soluzione potrebbe essere quella di aumentare la quantità a 64Mb, ma visti gli alti costi della memoria solo Asus ha annunciato una scheda di questo taglio. I più informati di voi sapranno poi della diatriba sviluppata da 3dfx che ritiene il GeForce "limitato nel FillRate". I test confermano che alle alte risoluzioni tutti i sofisticati vantaggi del T&L vanno sprecati visto che la scheda viene frenata dall'altissimo numero di Pixel da disegnare. Noi pensiamo questo: davvero vi importa che a 1192*912 o a 1600*1200 il GeForce scenda al di sotto dei 30fps? Noi preferiamo avere ambienti modellati con maggiore realismo che vedere scomparire qualche pixel dal nostro monitor. Ben vengano le risoluzioni altissime e L'Anti Aliasing ma non c'è dubbio che il GeForce, con tutte le sue caratteristiche innovative e le sue performance destinate a migliorare con l'arrivo delle nuove MotherBoard rappresenti il miglior investimento per i mesi a venire. Il Bundle delle schede lascia un po' a desiderare. Nessun titolo di rilievo insieme alla Prophet (solo qualche demo di titoli nemmeno tanto recenti). La Annihilator di Creative arriva invece insieme a una versione ridotta di *Evolva*. Il gioco fa un discreto uso del T&L mostrando personaggi decisamente dettagliati, ma soffre un po' di "sindrome da Beta" (mancano molte delle finezze tipiche dei giochi finiti). Entrambe le schede sono accompagante da un lettore DVD software. Il DVD Intervideo per la Creative e lo Xing per la Guillemot. In assoluto i due migliori del mercato quanto a riproduzione (il Motion Compensation della scheda aiuta, ma la visione è perfetta soltanto su CPU dai 366 MHz in su), l'Intervideo è però più comodo da usare. Insomma, se dovete scegliere cosa mettere sotto l'albero non abbiate ulteriori esitazioni e sborsate le 500.000 lire necessarie per questi gioielli.

Davide Giulivi





Wanda ha delle belle gambe grazie al GeForce, il caratteraccio rimane lo stesso però.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL PRESENTE DI 3DFX...

Voodoo3 3500 TV. Uno studio di registrazione in casa.

La promessa di 3DFX, al momento del rilascio della serie di acceleratori grafici Voodoo3, è stata quella di garantire la velocità necessaria per giocare al meglio.
La promessa è stata mantenuta: la questione della profondità di colore non può che passare in secondo piano durante una frenetica "fraggata" a Quake 3. Inoltre 3DFX ha ritenuto opportuno fornire la potenza delle sue schede anche ai possessori di sistemi più datati, realizzando versioni PCI dei modelli 2000 e 3000.
Per venire incontro alla grande voglia di multimedialità degli utenti, 3DFX ha presentato di recente anche la nuovissima *Voodoo3 3500 TV*, una scheda che unisce a un'ottima accelerazione 3D una sezione di acquisizione video veramente interessante.

Welcome to the Rock!

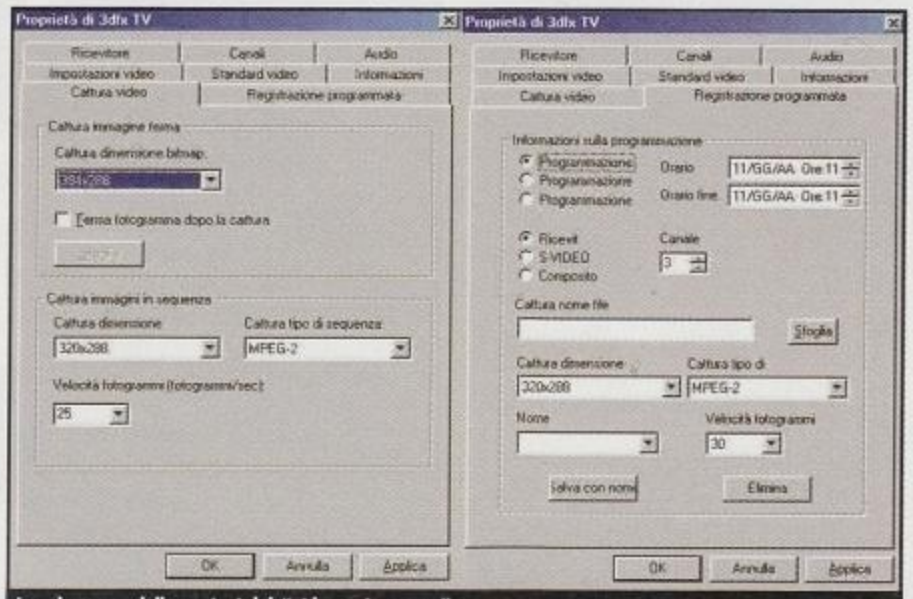
No, non è né Fifa né Winning Eleven 4.

Montella castiga la Lazio e decolla.

OLTRE LE PRESTAZIONI

La Voodoo3 3500 TV si pone al top delle prestazioni per quanto riguarda il 3D. Il chip è cloccato a 183 Mhz e le prestazioni con i giochi sono di massimo rispetto. Non ci si discosta moltissimo dalle Voodoo3 in versione 3000, in ogni caso siamo a livelli prestazionali eccellenti. La cosa che distingue questa scheda dalle altre della serie Voodoo3 è la presenza di altre, interessantissime caratteristiche. Questa scheda, infatti, è equipaggiata con un sintonizzatore TV che, connesso a una normale presa di antenna, permette di visualizzare i canali televisivi sul proprio monitor. E' una bella comodità, specie in caso di lunghe sessioni lavorative, avere sott'occhio una finestra pronta all'espansione alla partenza della nuova puntata dei Simpson o del domenicale appuntamento con Fabrizio Maffei. Il "telecomando" ha un look un po' strano, ma è completamente personalizzabile grazie all'ormai noto sistema delle "skin", che si renderanno presto disponibili. Nelle impostazioni del software TV si possono mettere a punto i vari dettagli di configurazione, come il sistema televisivo adottato, l'eventuale esclusione di canali "vuoti", le impostazioni di registrazione.
Sì, perché il software di sintonizzazione TV non solo è in grado di salvare dei fermo immagine del canale prescelto o di zoomare in maniera molto efficace su un particolare dell'immagine, ma è anche in grado di operare come un normale videoregistratore, salvando il programma prescelto sul disco rigido in tempo reale utilizzando i formati AVI e Mpeg2. Ovviamente l'immagine non viene registrata a tutto schermo, ma in una finestra di 320 per 288 pixel. Il "videoregistratore" può anche essere programmato per registrare un programma in nostra assenza, bisogna però ricordarsi di lasciare il PC acceso! La scheda viene connessa al PC mediante un cavo proprietario che, a sua volta, verrà connesso al monitor. Questo cavo presenta, a una delle estremità, un "pad" che replica una serie di connessioni audio-video, sia in entrata che in uscita. Già, perché la *Voodoo3 3500 TV* è anche in grado di acquisire video in formato composito o S-Video e audio stereo da qualunque fonte esterna, che sia una telecamera o una console per videogiochi. In bundle con la scheda viene inoltre fornito un potente software di editing audio-video, Ulead Video Studio, grazie al quale si può giocare con i propri video con in una vera e propria sala di montaggio. Completa la ricchissima dotazione il software WinDVD, solido programma di decompressione di film su Digital Versatile Disc che risulta, però, un pochino "pesante" e che non raggiunge le prestazioni di fluidità offerte da software di decompressione concorrenti (provato su un PC Pentium II @ 400 con 128 MB di Ram.). Interessante è la possibilità di utilizzare l'uscita S-PDIF della scheda audio (se presente) per indirizzare il flusso audio Dolby Digital verso un decoder/amplificatore esterno. Il prezzo, intorno al mezzo milione, è giustificato dal fatto che con la Voodoo3 3500 TV non ci si porta a casa solo una scheda video ma anche un piccolo studio di registrazione.

Carotone Biscardi su TeleCogoleto: il massimo del trash sui nostri monitor.



Le schermata delle opzioni del "videoregistratore".

Simone Soletta

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E IL FUTURO!

Voodoo4 & Voodoo 5. La risposta di 3dfx all'attacco di nVidia

Il 15 Novembre, al Comdex di Las Vegas, 3dfx ha finalmente svelato le sue carte per affrontare la possente offensiva di nVidia con il GeForce 256. È infatti stato presentato quell'oggetto parzialmente misterioso che era prima conosciuto con il nome in codice di Napalm. Si sapeva che avrebbe supportato il T-Buffer e il nuovo algoritmo di compressione delle textures (dei quali abbiamo parlato in numeri precedenti di PCZeta), che avrebbe finalmente potuto eseguire il rendering a 32 bit, che non avrebbe integrato i motori per Transform & Lighting e che, probabilmente, avrebbe avuto fill rate superiori al Gigapixel/Gigatexel al secondo. Si sapeva anche che, invece di essere disponibile per la fine dell'anno come all'inizio preventivato, la sua uscita sarebbe stata posticipata al primo trimestre del 2000. In effetti, tutto ciò è stato rispettato, ma in una maniera un po' inaspettata. Innanzitutto, il nome ufficiale del nuovo chip di 3dfx è VSA-100. VSA sta per Voodoo Scalable Architecture, sigla che già potrebbe far intuire qualcosa sulla sua architettura, senza dubbio ancora legata all'originale Voodoo Graphics. VSA-100 è un chip realizzato con tecnologia costruttiva a 0,25 micron e 6 strati di metallo che esegue rendering fino alla profondità di colore di 32 bit e supporta texture con risoluzione fino a 2k x 2k a 32 bit e Z e W Buffer a 32/24 bit con uno stencil buffer di 8 bit. Il nuovo chip 3dfx sarà in grado di elaborare 2 pixel con singola e un pixel con doppia texture (detto anche texel) per ciclo di clock, e il suo fill rate sarà compreso tra i 333 e 367 Mpixel/s, a seconda della effettiva frequenza (166 o 183 Mhz, attualmente non è ancora stato decisa) alla quale sarà prodotto. Il VSA-100 ovviamente supporta il T-Buffer e il Full Screen Anti-aliasing e decomprime in hardware le textures compresse sia in formato FXT1 sia con gli algoritmi di compressione delle DirectX. Inoltre può gestire da 4 a 64 MB di memoria sincronizzata alla sua stessa frequenza, verso la quale, grazie al bus a 128 bit, avrà una larghezza di banda compresa tra i 2,9 e i 3,2 GB/s (sempre a seconda del clock definitivo del chip). Un momento: abbiamo detto che 3dfx ha mantenuto ciò che aveva promesso, ed è adesso in grado di fornire con il suo nuovo chip un fill rate di oltre un Gtexel/s. Ma VSA-100 potrebbe al massimo arrivare a 367 Mpixel/s. E allora, come è possibile raggiungere quel fill rate stratosferico?

È presto detto: 3dfx ha recuperato e aggiornato la buona vecchia tecnologia SLI (Scan Line Interleaving) che era una delle caratteristiche più interessanti del Voodoo 2. Ricordiamo che grazie allo SLI era possibile montare due schede identiche basate sul Voodoo 2 e, assegnando ad una il compito di visualizzare le linee "pari" dello schermo e all'altra di quelle dispari, le prestazioni complessive praticamente raddoppiavano (e si raggiungevano fill rates comparabili con quello del Voodoo3 3500!). In maniera piuttosto simile, 3dfx ha fatto in modo che, su una stessa scheda, possano essere utilizzati da 1 a 32 VSA-100, in grado di visualizzare da 1 a 128 linee ciascuno a seconda del numero di chip, della risoluzione e del fill rate richiesto. Senza dubbio, un tale sistema permette di approntare una nutrita schiera di prodotti destinati alle più disparate fasce del mercato. 3dfx ha proprio fatto questo, e al Comdex ha presentato ben due famiglie di schede basate sul VSA-100: Voodoo 4 e Voodoo 5. Inizialmente, la linea di prodotti 3dfx annoverera 5 schede, con configurazioni da 1 a 4 chips, mentre le soluzioni high end con 8-32 chips saranno lasciate a Quantum 3D.

Con il nome Voodoo 4 4500 viene identificato il modello entry level, che monterà un solo VSA-100 (e avrà quindi un fill rate tra i 333 e 367 Mpixel/s) con 32 MB di memoria. La scheda sarà disponibile sia in versione AGP che PCI e costerà 179 dollari. Da notare che su questo prodotto non sarà abilitato il T-Buffer, probabilmente perché, secondo le ultime indiscrezioni, il FSAA e gli effetti dovrebbero praticamente dimezzare le prestazioni del VSA-100. Segue poi il Voodoo5 5000, una scheda PCI con due VSA-100 (e quindi fill rates nell'ordine dei 667-733 Mpixel/s), con 32 MB di memoria, supporto per il T-Buffer ed un costo di 229 $. Dobbiamo ammettere che è encomiabile lo spazio che 3dfx dà ancora alle schede PCI (probabilmente mirando soprattutto alle ultime schede madri basate su chipset i810, le quali, avendo il chip grafico integrato, non presentano slot AGP. Benché i due VSA-100 condividano la memoria della scheda, dobbiamo precisare che i dati delle textures dovranno essere replicate per ciascuno di essi per via dello SLI, e quindi anche in presenza della compressione, 32 MB potrebbero non essere moltissimi. Inoltre, l'elevata energia richiesta dal VSA, ha indotto 3dfx a mettere sulle schede con due chip un connettore per uno spinotto di alimentazione, di quelli usati anche per i CD e gli hard disk.

La prima scheda solo AGP è il Voodoo5 5500. Con un costo che dovrebbe essere nell'ordine dei 299 $, questa scheda con due VSA-100 e 64 MB di memoria promette di raggiungere fill rates equivalenti al Voodoo5 5000, ma supporterà risoluzioni superiori grazie ai 32 MB in più. Bisogna però aggiungere che il VSA-100, pur essendo compatibile con l'AGP 4x, non sfrutterà l'AGP texturing (cioè, non potrà estendere la memoria on-board con la memoria di sistema per gestire textures più grosse).

Arriviamo, infine, al Voodoo5 6000, una scheda AGP che, con i suoi 4 VSA-100 e ben 128 MB di memoria, raggiungerà un fill rate di 1,33-1,47 Gpixel/s, e sarà potenzialmente in grado di far andare Quake 3 con FSAA ed effetti attivati a più di 85 fps a 1024x768x32bit. Questo gingillo, però, si pagherà caro (599$) e avrà addirittura bisogno di un alimentatore esterno per dare tutta l'energia necessaria ai quattro chip.

Tutti questi prodotti come già precisato più sopra, non giungeranno sugli scaffali prima di Marzo, quando forse nVidia avrà già presentato il refresh del GeForce (NV15). E anche se probabilmente non avrà il mostruoso Fill Rate del Voodoo5 6000, nel caso che il supporto per Transform & Lighting prenda piede, 3dfx potrebbe trovarsi in difficoltà. Insomma, la battaglia si fa sempre più interessante, ed il vincitore non è per niente scontato.

Antonino Tumeo

Il Voodoo 4 4500 AGP in tutto il suo splendore.

Il Voodoo 5 5500. Notate i due VSA-100 in primo piano e lo spinotto per l'alimentazione in alto a destra.

Il Voodoo5 6000, con i suoi quattro VSA 100 e il bridge AGP to AGP di Intel in primo piano.

Il Voodoo5 6000 con il suo piccolo alimentatore.

Due immagini tratte da Quake3 con gli effetti del T-Buffer attivati. Particolarmente evidente il motion blur.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

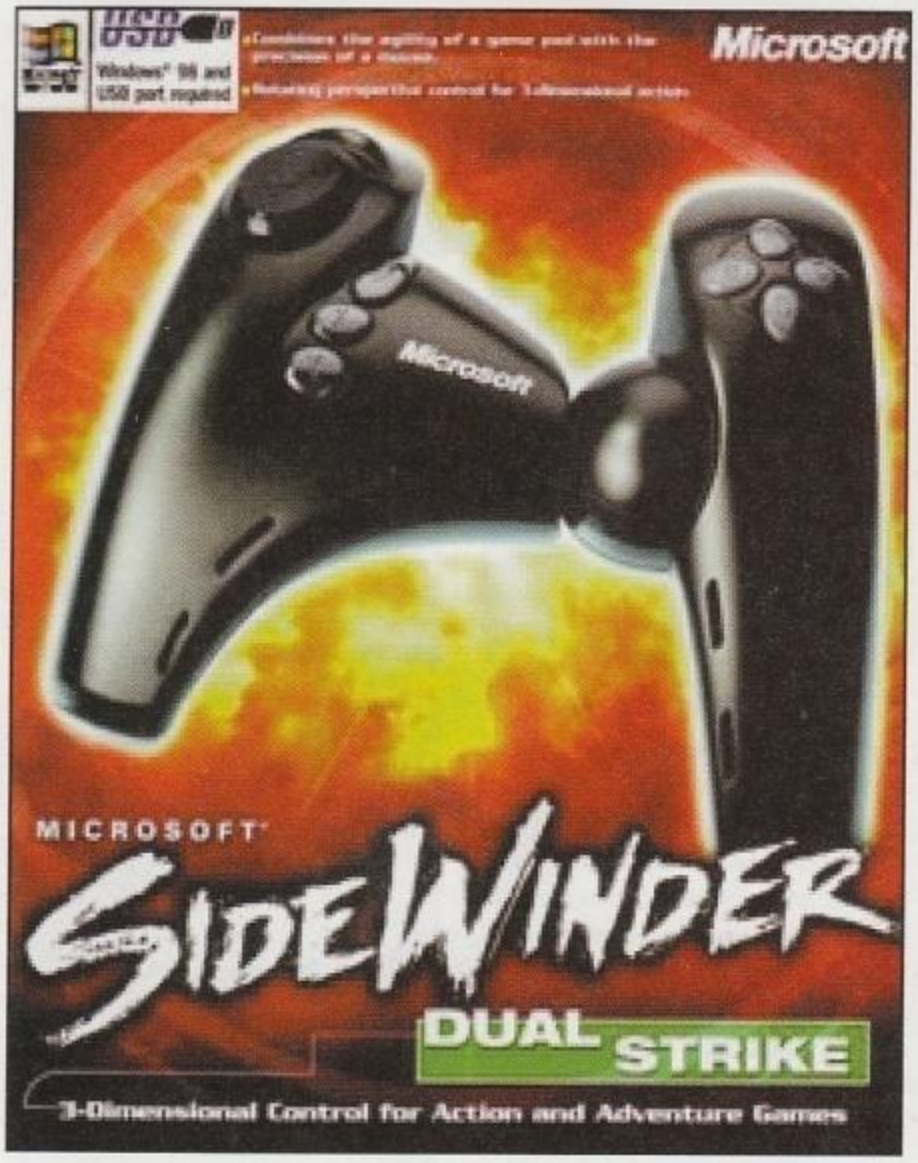
http://www.oldgamesitalia.net/

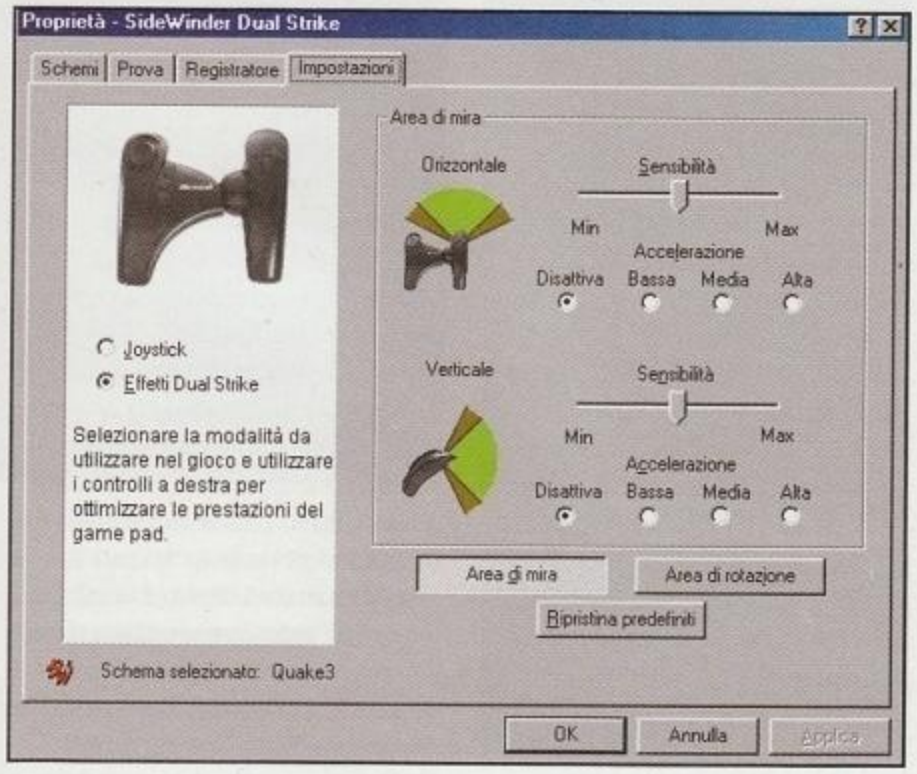
MICROSOFT SIDEWINDER DUAL STRIKE

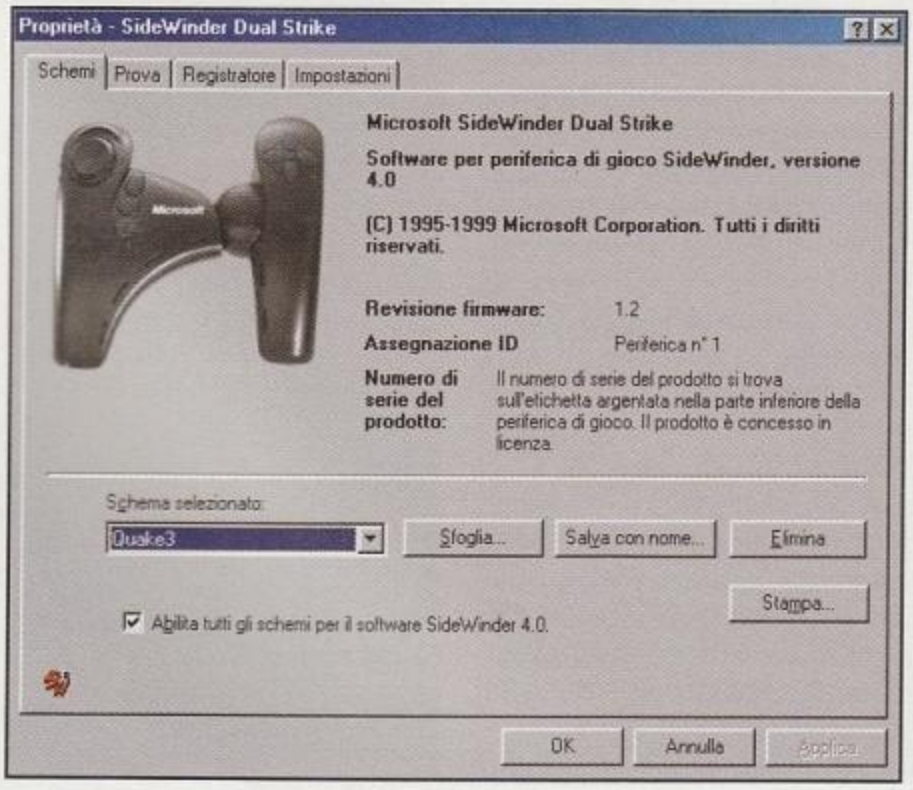
a cura di Simone Soletta

Un gamepad pensato per gli shooter 3D

Connessione: USB - Prezzo: L. 99.000







Gli sparatutto 3D sono un genere ormai di primo piano, che sta coinvolgendo un numero sempre maggiore di giocatori. Chi è abituato a lunghe sessioni di *Quake* in rete sa che la periferica di puntamento è fondamentale per ottenere buoni risultati. Gli "Hard Core Quakers" hanno da anni adottato la combinazione "mouse + tastiera" per il controllo dei loro giochi preferiti e, ancora oggi, questa soluzione sembra essere la migliore per precisione, velocità ed immediatezza. Esiste, comunque, lo spazio per proporre qualcosa di nuovo: in questo caso ci occupiamo del Dual Strike, il nuovo pad Microsoft dedicato espressamente ai 3D Shooter.

La prima impressione è quella di avere a che fare con un artefatto alieno. La forma è quanto mai inconsueta, ma basta afferrarlo con decisione per rendersi conto della comodità di questo pad. Uno snodo posto al centro permette di ruotare la porzione destra del pad in maniera libera: sarà questo "snodo" che si occuperà di ruotare la visuale all'interno del gioco. Sempre sulla parte destra del pad troviamo quattro tasti disposti a croce (utili, per esempio, per il cambio di arma e per utilizzare oggetti) e un grilletto. Sull'altro lato del pad, quello che terremo saldamente con la mano sinistra, troviamo un pad direzionale programmabile a otto direzioni, tre tasti aggiuntivi e un altro grilletto.

Il movimento, come detto, viene impresso ruotando a piacimento la parte destra del pad. Il sensore in questione ha due funzioni principali: quella di mira, che impegna la maggior parte dell'escursione, che permette di muoversi velocemente e con precisione all'interno della propria visuale attuale; quella di rotazione, che permette al personaggio di girare su sé stesso e che si ottiene semplicemente portando a fine corsa il pad nella direzione desiderata. Come funziona? Beh, credevo peggio, in verità. Dopo un po' di allenamento si riesce a padroneggiare il gioco a sufficienza. L'unico difetto è che un mouse è molto più veloce nelle rotazioni e negli spostamenti rapidi. La generosa quantità di tasti presente (e la loro disposizione), permette di configurare la periferica alla perfezione, grazie anche a un comodissimo software di gestione, capace anche di memorizzare su un singolo tasto una precisissima sequenza di comandi.

Insomma, non credo che un giocatore di *Quake* "storico" abbandonerà il proprio mouse per adattarsi al Dual Strike, però chi si avvicina al genere per la prima volta troverà certamente accattivante questa nuova periferica di gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROSOFT INTELLIMOUSE EXPLORER

Polvere ammazza mouse addio...

Connessione: USB/PS2 - Prezzo: L. 99.000

Quante volte abbiamo scomodato i santi per l'inquinamento da polvere che minava la precisione del nostro topastro? Bene, tutto questo è acqua passata.
Non che non esistessero periferiche di puntamento basate su sensori ottici: in generale si trattava di sensori sensibili allo spostamento di particolari trame punteggiate. Queste trame, poi, potevano essere stampate su un mousepad, in caso di mouse di disegno tradizionale, o direttamente sulla sfera, nel caso delle trackball ottiche.
La vera novità che equipaggia l'Intellimouse Explorer è la presenza di un sensore che non necessita di queste trame per funzionare. In pratica potremmo descrivere questo sensore come una minutissima macchina fotografica, capace di "scattare" un numero elevatissimo di fotografie ogni secondo. Queste "foto" vengono mandare a un processore che si occupa di rilevare le differenze tra i vari fotogrammi e di tradurle in movimento sullo schermo.
Un'idea favolosa visto che, in questa maniera, questo nuovo mouse può essere usato su qualunque superficie: basta che sia sufficientemente piana e regolare e che non sia, ovviamente, un vetro o uno specchio. Il mouse ha un look veramente accattivante, con un led rosso che tende a conferire allo chassis argentato un look molto futuristico. Sono presenti in totale cinque tasti più una morbidissima rotella, tutti ampiamente configurabili grazie al driver di gestione.
Questo mouse, però, non è adatto a tutti i giocatori: è perfetto per un uso quotidiano di Windows e per giocare a qualunque gioco che non sia uno sparatutto 3D. In quest'ultimo caso, infatti, la velocità talvolta necessaria per puntare l'avversario può mettere in crisi in sensore, incapace di effettuare un movimento abbastanza fluido. Si tratta, certamente, di casi limite, ma ogni appassionato di *Quake* che si rispetti non può certo rischiare di perdere Frag a causa dell'imprecisione del mouse.
Per tutti gli altri usi, invece, questo mouse è semplicemente eccellente: la mancanza della sfera rende la periferica leggerissima e precisa e la manutenzione necessaria per un corretto funzionamento della stessa è praticamente nulla.

GUILLEMOT FORCE FEEDBACK RACING WHEEL

In pista con il volante targato Ferrari!

Connessione: USB/seriale - Prezzo: nd

La Ferrari, amata/odiata scuderia di casa Fiat, è riuscita quest'anno in due favolose imprese: per prima cosa vincere il titolo costruttori dopo un astinenza di anni; in secondo luogo a perdere un mondiale piloti più per beghe interne che gli avversari hanno fatto di tutto per consegnarle su un piatto d'argento (non a caso, colore delle McLaren).
L'appeal che il marchio Ferrari porta con sé è comunque enorme. Basta seguire una qualsiasi gara di Formula 1 per rendersi conto del seguito che le vetture del cavallino possono vantare anche all'estero. Questo fatto deve essere stato notato anche da Guillemot, che oggi propone un volante con la griffe del cavallino. Il Force Feedback Racing Wheel è un volante solidissimo, preciso negli spostamenti e comodo da usare.

Non presenta fastidiosi "buchi" nella rotazione del volante, come talvolta può accadere per problemi di connessione meccanica tra il volante e il sistema di trasmissione delle forze. Un po' laboriosa la procedura di ancoraggio, a causa anche del fatto che lo spazio richiesto alla vite inferiore di bloccaccio è piuttosto marcato.
L'API usata è, come ovvio non trattandosi di un prodotto Microsoft, quella fornita da Immersion e denominata I-Force. Svolge appieno il suo compito, anche grazie alla possibilità offerta dal driver di deviare gli effetti di forza destinati all'asse dei pedali sul volante. Sul frontale del volante troviamo due tasti e due hat switch completamente configurabili, uno a otto direzioni ed uno a quattro. Quest'ultimo risulta un po' impreciso nell'utilizzo, specialmente considerando che, in pratica, va a sostituire quattro tasti... il suo uso è un po' scomodo. Sul retro del volante troviamo le immancabili "alette" per il cambio che offrono una risposta molto morbida e una corsa piuttosto lunga. Sono state inoltre poste delle alette aggiuntive immediatamente sotto a quelle dedicate al cambio: si tratta di due controlli analogici che duplicano le funzioni della pedaliera.
La pedaliera non è eccezionale: un po' troppo leggera e con l'inclinazione dei pedali molto verticale, tanto da risultare scomoda se posta troppo vicino all'utilizzatore.
Una piccola critica va fatta per la posizione dei cavi: la concorrenza ha di recente proposto soluzioni molto più comode, con alimentazione e connessioni varie poste sulla pedaliera e un unico cavo tra quest'ultima e il volante.
Questo kit invece ha tutte le connessioni poste sul corpo centrale del volante e i cavi di connessione si trovano spesso in posizioni intricatissime, specie per chi è solito posizionare il PC sul lato destro della scrivania. Per il resto un ottimo kit.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TECNO mail

Carissimi amici lettori di Zeta è arrivato il giorno di salutarci. Purtroppo sono costretto da cause di forza maggiore a lasciare la guida delle due pagine dedicate alla Tecnomail. Per evitare che i soliti instancabili dietrologhi facciano ipotesi esotiche i motivi sono solo dovuti al mio lavoro che ormai ha dei ritmi insostenibili e dopo più di un anno di resistenza (scrivendo gli articoli in ore impossibili in autobus, in aereo, in deltaplano....) sono arrivato al completo depauperamento (che italiano...) delle mie risorse.
Non è un addio definitivo, è probabile che in futuro la mia firma comparirà in qualche articolo tra le pagine del vostro/ mio amato giornale fin dai tempi di "Videogiochi", ma l'impegno mensile non è più possibile.
Vi ringrazio per l'affetto con il quale mi avete sempre seguito e la fiducia accordatami sommergendomi ogni mese di decine di email di richieste di aiuto. Mi scuso con tutti coloro ai quali non ho risposto per mille ragioni, prima fra tutte quella di non poter riprodurre da me l'errore e quindi risolverlo, ma sappiate che tutte le ormai centinaia di lettere sono state attentamente esaminate prima di essere scartate.
Arrivederci sulla pagine di Zeta.

A cura di Luca Bonacina (bgc5@drv.it)

***"Show Must Go On"* diceva il cantante di una semisconosciuta band anglosassone.**
Nonostante noi tutti fossimo consapevoli che sostituire il Bonacina sarebbe stata impresa impossibile, come impossibile era sostituire Maradona nel Napoli dei tempi d'oro, i nostri nobili cuori proprio non sopportavano l'idea di lasciarvi/ lasciarci orfani delle pagine, *prodighe di saggezza*, della TecnoMail.
E allora eccomi qua, ad arrabattarmi tra impolverati manuali e infide *.dll* nel tentativo di scoprire perché, invece di una strada infangata, dopo aver lanciato *Colin McRae* vi sia comparsa la linda pagina di Excel.

Mi chiamo Davide "Quedex" Giulivi e, almeno per questo mese (*del futur non si è mai certi*), sono colui che ha risposto a vostri quesiti. Sappiate sin da ora che se nelle vostre future missive non mi nominerete come "Mastro Quedex" non avrete alcuna possibilità di venire pubblicati.

Davide Giulivi (dgiulivi@iol.it)

Tantrico Bonacina,
mi stupisco un tantino della latitanza di informazioni riguardo al processore Athlon di AMD specie adesso che ne è in progetto una versione in rame a 1 GHz e che i prezzi sono stati ridotti. La prego di non lesinare informazioni sull'argomento e di infervorarsi durante la narrazione.
Saluti e grazie

Lupin III

L'AMD K7, chiamato per questioni di marketing Athlon (Pentium Atletico, per chi fosse curioso) è un processore di settima generazione in grado di superare quanto a performance sia nei giochi che nelle applicazioni più "seriose" qualsiasi architettura x86 prodotta fino a oggi da Intel. Questo grazie a un'architettura parallela in grado di eseguire fino a 3 istruzioni per ciclo di clock. L'Athlon similmente al Pentium di Intel trasforma le vecchie istruzioni CISC dei processori x86 in Macro ops RISC molto più adatte alla elaborazione parallela. Le Macro ops passano poi alla Instruction Control Unit che le indirizza alla FPU, nel caso di istruzioni in virgola mobile, o a una delle tre unità di esecuzione degli interi. Ora, negli odierni giochi tridimensionali è la FPU a essere messa sotto maggiore pressione visto che per l'elaborazione degli ambienti 3D e per la simulazione dei modelli fisici vengono usate quasi esclusivamente istruzioni in virgola mobile. Per velocizzare il tutto negli ultimi due anni sono state sviluppati le estensioni 3DNow! da parte di AMD e le SSE da Intel. Queste nuove istruzioni sono di tipo Streamed SIMD (Single Instruction Multiple Data) ovvero possono effettuare la stessa operazione con più dati contemporaneamente (teoricamente 4, nella media 2). Una idea non stupida considerando che in un gioco come Messiah la CPU è impegnata per il 50% dei suoi Mhz nell'eseguire sempre le stesse operazioni. L'Athlon ha una FPU composta da tre unità, due delle quali possono anche eseguire istruzioni 3DNow in parallelo. In un singolo ciclo l'Athlon può, come minimo, elaborare tre risultati in virgola mobile, e nel caso le istruzioni SIMD vengano utilizzate il numero sale a 4. Questo numero non è un "massimo teorico" come nel caso del Pentium III, ma esattamente quello che avviene nella media dei casi. A parità di Mhz di media l'Athlon supera nei giochi il Pentium III di un buon 20-30%. Sono poi state aggiunte 24 istruzioni 3DNow! alle 21 già presenti nei K6-2. Diciannove di queste ventiquattro operano sugli interi e sono del tutto compatibili con le SSE di Intel (traduzione: un gioco scritto appositamente per PIII girerà più velocemente anche sull'Athlon) e 5 sono ideate appositamente per simulare modem software e per velocizzare la decodifica audio. Non contenti di avere costruito una architettura superiore, i tecnici di AMD si sono prodigati a far si che il processore non manchi mai di dati in entrata. Il K7 usa il bus EV6 sviluppato da Digital, in grado di operare a 100Mhz doppio fronte (equivalenti a 200Mhz, notare che si tratta di un bus a 72 bit tra chipset e CPU, perché verso la memoria rimane la velocità di 100 o 133Mhz), sfrutta ben 128Kb di cache L1 e una quantità che varia dai 512Kb agli 8Mb come cache L2. I modelli attualmente disponibili partono dai 450 fino ad arrivare a 600Mhz e per la fine dell'anno arriverà il modello da 700. Detto questo, è la CPU che fa per voi? Certo che si! I modelli attuali sono in tutto e per tutto superiori al Pentium III e perfino al Coppermine, la nuova CPU di Intel con bus a 133Mhz e cache da

L'incredibile versatilità della G400 TV permette qualunque tipo di connessione audio-video.

Un'altra concorrente da considerare è la Voodoo3 3500 TV, recensita su questo numero di PCZeta.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

256Kb a velocità sincrona. Se volete il massimo e sull'Athlon che dovrete puntare per tutto il prossimo anno. Detto questo fossi in voi aspetterei ancora un mese prima di lanciarmi nell'acquisto di CPU e Motherboard. A gennaio, infatti, saranno disponibili le schede madri basate sul Chipset Via pro133 dotate di AGP4x e moltiplicatori 10x in grado di supportare Athlon a un GigaHertz. Le schede attuali, basate sull'AMD 571 offrono bus verso la RAM a 100Mhz e AGP2x. Non vorrete abbinare a tutta la potenza del K7 qualcosa di meno di un fantastico GeForce lanciato a 4X spero…

Caro Luca,
sarò molto breve: ho provato a installare l'abbonamento a Tiscali contenuto nel CD di Zeta del mese di Settembre 1999.
Nell'installazione si presentava una schermata con la possibilità di aggiornare o no INTERNET EXPLORER...IO HO SCELTO NO DESELEZIONANDO TUTTE LE VOCI!!!!
Tiscali invece fregandosene altamente, mi ha personalizzato Explorer con fastidiosissime scritte di sponsorizzazione che io non desidero; è possibile annullare il tutto e tornare (senza danni al sistema operativo) al mio carissimo Explorer originale? Il bello è che provo a collegarmi per un'ora intera e non ci riesco... Sempre linea occupata... Questo Tiscali mi sa tanto di una fregatura?

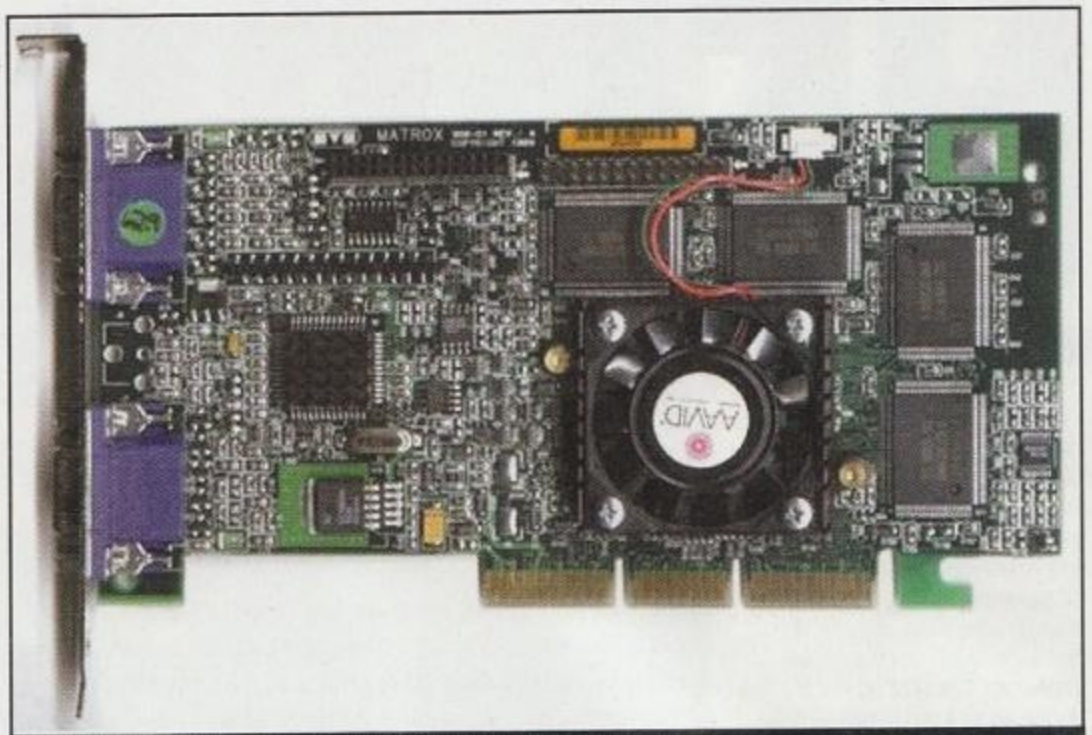
Marco Tempesti Poggibonsi (SI)

Fortunatamente, installando una versione nuova di Explorer in Windows 98 il programma di setup crea automaticamente un backup di Explorer 4, il browser originale del sistema operativo. Semplicemente andando in Pannello di controllo/Installazione applicazioni e scegliendo "Rimuovi" nella voce "Microsoft Explorer 5 e connessione a Internet" ti ritroverai con il tuo vecchio navigatore. Per far si che "l'invadenza" di Tiscali scompaia del tutto dovrai però anche cancellare manualmente dalla cartella Accesso Remoto la connessione "TiscalinetFreeNet nometuacittà" e cambiare nel menu "Opzioni Internet/Connessione" di Explorer4 il collegamento di default. Notare che disinstallando IE5 anche Outlook Express tornerà nella sua veste 4.0. Detto questo un consiglio per tutti: per collegarsi ai tanti ISP gratuiti non è necessario utilizzare sempre i cd che trovate ormai un po' dappertutto. Nella maggior parte dei casi queste installazioni modificano l'aspetto di Explorer e arbitrariamente vi creano una account nuovo per la posta, modificano l'homepage da voi scelta e inseriscono nuove voci tra i vostri Preferiti. Per evitare di ritrovarvi il pinguino della PinguinoFreeNet in ogni finestra di Explorer, evitate del tutto l'installazione di nuovi componenti. Create manualmente una nuova connessione in Accesso Remoto, inserite il numero di telefono indicatovi dal provider, il vostro Username, la password e il DNS primario e secondario andando nella voce Proprietà\Tipi di server\Impostazioni TCP/IP. Tutte queste informazioni vi verranno date telefonando al numero verde che queste aziende quasi sistematicamente hanno. Insieme a questi dati vi verranno forniti anche gli indirizzi POP3 e SMPT da inserire in Outlook per poter utilizzare la posta elettronica. Sembra una procedura complessa, ma non lo è, una volta ricevuti i dati non impiegherete più di 5 minuti per impostare il tutto. E finalmente potrete godervi la vostra connessione con il browser che preferite e tenendo il vostro amato come Homepage. Tiscali soffre il cronico "surplus" di abbonati tipico dei Provider gratuiti. Va detto però che ad eccezione delle ore di punta (dalle 20.00 alle 23.00) il servizio offerto dalla società sarda è tra i migliori per quanto riguarda la banda media messa a disposizione.

Carissimo Luca,
Tralasciando i complimenti per la tua rubrica passo immediatamente al mio problema: sono in procinto di mandare in pensione il mio vecchio pentium 166 MMX e passare a qualcosa di più potente come il K6 - III o il Pentium III con all'interno una scheda TV. Quella su cui sono orientato è una ATI All in Wonder 128 AGP R che mi permetterebbe anche di avere una accelerazione 3D ma all'interno del mio vecchio Pentium ho una Voodoo2 da 16 MB. Che cosa mi conviene fare, accoppiarla alla nuova scheda oppure sbarazzarmene perché la nuova scheda video è nettamente migliore anche nell'accelerazione 3D?

Vincenzo

Onde evitare confusione precisiamo che la tua Voodoo2 ha 12Mb di Ram e non 16, a meno che tu non abbia uno di quei modelli con 3 TMU e, appunto, 16 Mb che nessun produttore ha mai commercializzato e che sono esistite solo nella lucida mente di Scott Sellers, capo ingegnere della 3dfx. Detto questo: la All in Wonder 128 è indubbiamente una ottima scheda in grado di acquisire filmati di discreta qualità in formato AVI e MPEG1. Il chip Rage128 utilizzato dalla scheda ATI è decisamente superiore come funzioni 3D rispetto al vecchio Voodoo2. Per ora nei giochi le due all'incirca si equivalgono, ma il limiti del rendering a 16bit, i soli 4mb a disposizione delle Texture e l'utilizzo del bus PCI condanneranno in breve tempo il Voodoo2 a scheda di rango inferiore. La velocità del Rage128 è del tutto simile a quella del TNT originale di nVidia così come la qualità visiva in OpenGL e Direct3D. Forse sarebbe una buona idea aspettare l'arrivo della nuova versione della All In Wonder basata sul Rage128pro che ha una velocità paragonabile al TNT2 Ultra e supporta le sempre più diffuse Texture compresse di S3. Attualmente la migliore scheda "polifunzionale" dotata di ingresso e uscita TV-SVHS è la MarvelG400TV della Matrox (che costa però decisamente di più del modello ATI). Anche il Voodoo3 3500 offre la possibilità di vedere il segnale televisivo sul monitor (con tanto di videoregistratore digitale che si appoggia all'Hard Disk, utilissimo per non perdersi una puntata dei Simpsons) ma nel 3D pur essendo uno sprinter non supera i 65.000 colori. Infine ti segnalo la Guillemot Cougar VE, dotata di in/out video e basata sul TNT2 M64. La qualità dell'acquisizione è inferiore rispetto alle altre due, ma viene venduta ad un prezzo interessante.



La G400 Matrox è stata sviluppata in molte diverse versioni dalla sua uscita.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEL CD

Anche questo mese grandi demo con *Tomb Raider: The Last Revelation, NBA Live 2000, Driver* e *Soul Reaver*. Non mancheranno nemmeno le espansioni, il consueto angolo dei driver e le nuove versioni dei "classici".

ATTENZIONE

Può accadere che il CD-ROM allegato a PCZETA presenti dei problemi di masterizzazione. Può risultare, quindi, illeggibile o possono mancare alcuni elementi. In caso si verifichino problemi di questo tipo, riconducibili a difetti della propria copia, bisogna rispedire il CD al seguente indirizzo, verrà sostituito nel più breve tempo possibile. Vi verrà subito inviato un CD sostitutivo.
STUDIO VIT - PCZETA CD
Via Ricotti 15 • 20158 Milano

ISTRUZIONI PER L'USO

Nel "Ciddone" di questo mese troverete sicuramente qualcosa di diverso. Tanto per cominciare il file da lanciare per aprire l'interfaccia non sarà più il caro e vecchio PCZCD.exe, ma il file home.html. Affinché possiate vedere la nuova sfavillante veste grafica dovete avere installato sul vostro computer un qualsiasi Internet browser. Se non lo avete, dovete aprire "Risorse del computer" e seguire il percorso D:\tiscali\cdsetup.exe, dove D è la lettera del vostro CD-Rom. Oltre a installare Internet Explorer 5, ritroverete il computer già pronto per collegarvi in rete con l'abbonamento gratuito offerto da Tiscali.
Torniamo ora ai contenuti. I campi a cui potete accedere sono i soliti, quindi ci sono i Demo, i Classici, i Driver, le Espansioni, le Patch e il già nominato abbonamento a Tiscali. Nell'area che scegliete si trova l'elenco dei file, giochi o programmi che intendete installare. Se usate Internet Explorer, cliccando su questi collegamenti vi verrà chiesto se intendete eseguire l'applicazione dalla posizione corrente o salvare il file sul disco fisso. Scegliete la prima possibilità e rispondete "sì" alla richiesta della finestra successiva, in modo che l'installazione parta dal CD. Questo non succede per i file in formato .zip, i quali verranno aperti immediatamente. Con Netscape, invece, ad esclusione del formato .zip, sarete costretti a copiare i file su disco fisso e quindi eseguirli da lì. Lo sappiamo, è una vera e propria scocciatura, ma stiamo cercando di perfezionarci il prima possibile anche sotto questo punto di vista, abbiate solo un po' di pazienza.

DEMO

AGE OF WONDERS
Epic Games
In questo gioco di strategia fantasy siete alle prese con centinaia di unità diverse, creature, eroi e mostri di ogni tipo. Troverete tanti oggetti magici, pergamene e incantesimi da usare contro il vostro avversario, luoghi da esplorare e nuovi personaggi da conoscere. Sono presenti anche alcuni elementi RPG e di avventura per rendere il tutto più interessante.
Controlli: Mouse

ARMORED FIST 3
Novalogic
Un nuovo prodotto che tenta la fortuna sulla rete. Per giocare anche solo a questo demo dovete avere un collegamento Internet, ma ne dovrebbe valere la pena. Le sfide tra carri armati M1A2 Abrams non sono mai state così eccitanti e avvincenti, (quasi...).
Controlli: Tastiera/Joypad

ASHERON'S CALL
Microsoft
Un RPG epico che vi porta con altre centinaia di giocatori in un mondo online in 3D, Dereth, l'avventura ha inizio. Giocabile solo online.
Controlli: Mouse/Tastiera

DRIVER
GT Interactive
Direttamente dalla PlayStation un'eccellente conversione che vi farà salire il tasso di adrenalina nel sangue in men che non si dica. Tra le città americane più famose dovete completare diverse missioni nei panni di un agente segreto di nome Tanner. In questo demo dovete seminare le pattuglie di polizia in un tempo limite.
Controlli: Tastiera/Joypad

EDGAR TORRENTERAS EXTREME BIKER
Sierra
Il pazzo più scatenato su due ruote esistente dà il nome a questo nuovo titolo di motocross, che con tre modalità diverse di gioco, vi porta in questo fantastico mondo. Si possono percorrere i tracciati negli stadi, outdoor o quelli che danno sfogo al freestyle più eccentrico. Tanto per farvi venire la voglia gustatevi il filmato che trovate sul CD.

GTA2
Take2
Tre grandi bande si dividono la città. Gli Zaibatsu sono vestiti in nero e controllano gli affari più grossi e importanti, i componenti della Yakuza sono in blu, guidano grosse macchine e hanno l'equipaggiamento migliore. I Loonies invece sono degli anarchici che odiano tutti quelli che fanno parte di una qualsiasi organizzazione. Nella demo avete il compito di guadagnarvi il rispetto, mettendo assegno alcuni "lavoretti".
Controlli: Tastiera/Joypad

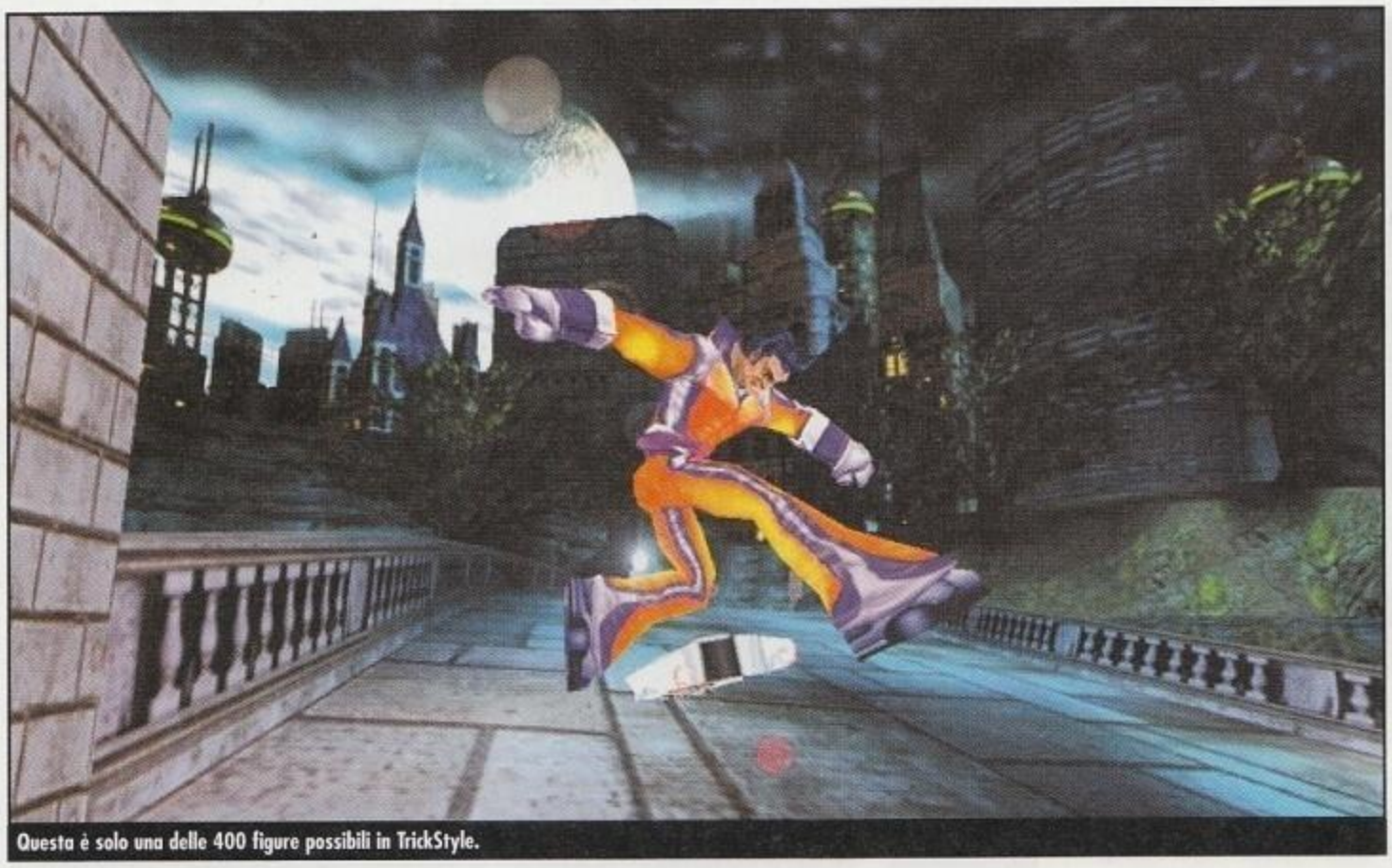
HYPE THE TIME QUEST
Ubisoft
Tornando ai tempi del Medioevo, impersonate il classico cavaliere senza macchia e senza paura, in eterna lotta con i malvagi, i cavalieri neri. Questi hanno lanciato un incantesimo che vi ha portato indietro nel tempo lontano dai vostri amici. La vostra missione è quindi quella di combattere attraverso il tempo per tornare nella epoca che vi appartiene.
Controlli: Tastiera/Joypad

L'incantesimo di velocità vi aiuterà senza dubbio a sconfiggere mostri di questo tipo.

Questo scontro non ci voleva proprio, speriamo che la polizia non mi raggiunga.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Questa è solo una delle 400 figure possibili in TrickStyle.

NBA LIVE 2000

Electronic Arts

La versione del millennio della saga NBA targata EA si preannuncia piena di nuove statistiche, roster aggiornati al dettaglio e una singolare modalità uno contro uno. È senza dubbio da provare, ma bisogna ancora di più valutare se vale la pena spendere altri soldi se avete già la versione dell'anno precedente.

Controlli: Tastiera/Joypad

PONG

Hasbro

Sicuramente non diventerà un campione di vendite, o il gioco dell'anno, ma è sicuramente divertente rievocare quello che è stato il padre di tutti i videogiochi in questa nuova edizione, che si riempie di tanti livelli colorati e sfide multiplayer.

Controlli: Tastiera/Joypad

SHADOWMAN

Acclaim

Si muove tra il mondo dei vivi e quello dei morti senza appartenere a nessuno di essi. Combatte il male dai deserti alla metropolitana, nel mondo reale e in quello fantastico. L'eroe Voodoo è arrivato, Shadowman. Scheda 3D richiesta.

Controlli: Tastiera/Joypad

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

EIDOS

Questo gioco è sicuramente uno di quelli che spinge al massimo qualsiasi computer con la sua grafica eccezionale e un realismo incredibile. Cibandovi delle anime dei vostri nemici, dovete affrontare 5 clan diversi di vampiri, giungendo fino al vostro creatore, Kain, per distruggerlo. Scheda 3D richiesta.

Controlli: Tastiera/Joypad

TACHYON FRINGE

Novalogic

Impersonate uno tra i migliori piloti spaziali del sistema solare, e dovete prepararvi ad affrontare tante missioni che metteranno a dura prova la vostra abilità. In questo demo proverete le nuove armi che utilizzerete e sarete immersi in un'atmosfera mai vista in giochi di questo genere.

Controlli: Tastiera/Joypad

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

EIDOS

A fare da sfondo alle avventure di Lara Croft è questa volta il misterioso Egitto, con tutte le sue maledizioni e i suoi terrori. In una lotta contro il tempo la cara archeologa dovrà riuscire a salvare il mondo intero. Con un nuovo sistema di inventario, nuove armi e oggetti si preannuncia essere il miglior titolo della serie.

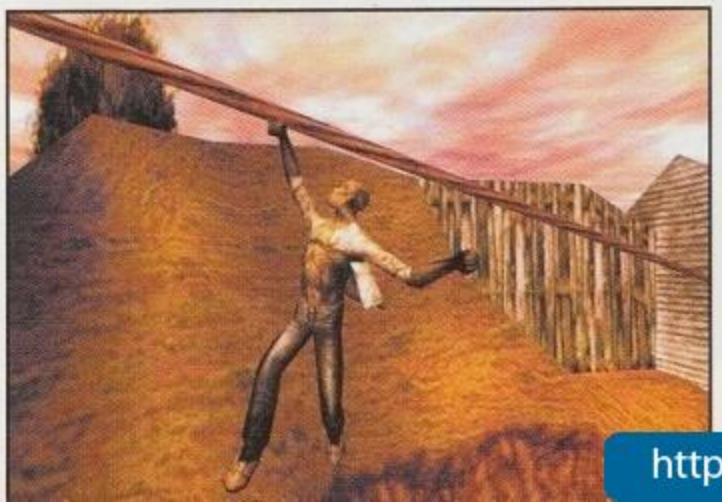
Controlli: Tastiera/Joypad

TRICKSTYLE

Accalim

Dovete competere nelle città del futuro a bordo di eccezionali skateboard, o meglio, hoverboard, visto che le rotelle non ci sono affatto. Oltre a gareggiare potete esercitarvi nell'apposito parco, studiato proprio per gli appassionati. La grafica e le 400 figure possibili da effettuare lo rendono senza dubbio un gioco degno di nota. Scheda 3D richiesta.

Controlli: Tastiera/Joypad



ADD ON

Tante skin per le auto di Toca2 e nuovissime unità per Total Annihilation.

TOCA2

I due editor che trovate nel file Toca2editro.zip vi permettono di aggiungere tantissime nuove skin delle auto di *Toca2*. L'utilizzo è veramente immediato, ma potete sempre leggere il file readme.txt allegato per ulteriori informazioni. Oltre alle skin che trovate nell'editor stesso, potete trovare più di settanta altre macchine nel file Auto Toca2.zip.

La patch aggiorna il gioco risolvendo alcuni problemi riscontrati.

DRAKAN

Sul CD trovate l'editror dei livelli per questo fantastico gioco.

TOTAL ANNIHILATION

Più di venti nuove unità per le fazioni di *Total Annihilation*. Per installarle è sufficiente lanciare l'eseguibile e indicare la directory in cui avete installato il gioco.

TISCALI

Tiscali ha lanciato sul mercato il servizio Internet denominato "Tiscali Free Net", completamente gratuito, dove l'utente sostiene esclusivamente il costo telefonico urbano di collegamento al POP di appartenenza.

Tiscali Free Net comprende un accesso (56KPSTN o 64K ISDN), una casella di posta, 3MB di spazio disco.

Per procedere all'installazione dell'offerta Tiscali e di Internet Explorer 5, cliccate sul collegamento presente nell'interfaccia del CD, o seguite il percorso \tiscali\cdsetup.exe.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIBERIAN SUN

Possa entusiasmare o no, fatto sta che *Tiberian Sun* è un titolo che merita la massima attenzione e, vista la mole di missioni, una soluzione a due puntate.

REINFORCE PHEONIX BASE

La prima missione è molto semplice: aspettate di avere il controllo del gioco, radunate tutte le vostre unità e arrivate, sotto forma di rinforzo, davanti al cancello. Installate subito una caserma per l'addestramento della fanteria e una raffineria di tiberium. In questo modo avrete fondi per comporre un buon esercito. Dovete infatti cominciare subito a produrre soldati (sfruttando la possibilità di produrne in serie) coi quali ispezionare il campo di tiberium a est e la zona a sud, ove troverete alcuni mezzi e soldati nemici da eliminare. Successivamente dovete, anche dividendo in due parti l'esercito, percorrere i due ponti ad Est e Nord: eliminate le ultime unità dei NOD e un paio di loro edifici per portare a termine la missione.

SECURE THE REGION

La base dei NOD si trova esattamente davanti al ponte interrotto che si può vedere dietro le difese SAM (che vanno distrutte, come del resto le altre che troverete sul vostro cammino, affinché la GDI possa mandare i suoi mezzi per recuperare i civili). Per attaccarla è meglio passare da Sud, dove c'è una strada stretta con qualche nemico: vista la loro disponibilità, è meglio approfittare della velocità e versatilità dei Wolverine. Giunti alla base e distrutta (il livello difensivo è molto basso) cercate le altre SAM-site sparse per il livello: una è a nord della vostra base, mentre le altre sono all'estremo Est e intorno alla base distrutta dei Nod. Una volta fatto questo, arriveranno i transport della Global Defence Initiative che porteranno in salvo i civili.

CAPTURE TRAIN STATION

Partirete con un pugno di unità con l'obiettivo di conquistare la Tran Station. Per arrivarci, dovete passare per il lungo corridoio naturale presente al centro del livello, una piana costeggiata da due catene montuose. Per combattere contro i nemici dovete sfruttare la velocità dei vostri robot, sparando, spostandoli e ritornando poi all'attacco. Bisogna anche ricordarsi di custodire gli ingegneri, fondamentali per completare la missione. Essi, quindi, vanno lasciati indietro, dal momento che i nemici arriveranno solo ed esclusivamente da nord. Per passare sull'altra sponda, dovrete (una volta arrivati all'estremo Nord) utilizzare il ponte. Nel caso questo si rompesse, potrete anche utilizzare un ingegnere per aggiustarlo. Con i Titan che vi verranno dati in rinforzo, fate strage delle power plant dei NOD, e nel frattempo attaccate da destra la base. Una volta finito con le centrali di energia richiamate i Titan, visto che vi servirà la loro potenza di fuoco per radere al suolo la base dei NOD. L'assalto è abbastanza semplice da attuare e una volta sbaragliati i nemici, portate avanti gli ingegneri con i quali dovrete conquistare la tanto agognata Train Station. Per finire, demolite le strutture NOD rimaste ancora in piedi.

Il Muro Tempesta di fuoco, esclusiva della GDI, è una difesa eccezionale.

SECURE THE CRASH SITE

Dovrete fare molte cose in questa missione: innanzitutto costruite la base mettendo le raffinerie ad Est, in modo che gli Harvester possano raccogliere il tiberium più velocemente, anche una volta esauriti i giacimenti circostanti. Fatto questo fortificate il lato della base dove sono installate le refinery, con qualche torretta in modo da bloccare l'avanzata delle Jeep nemiche. Una volta che la base sarà diventata autonoma, dovrete costruire Titan e Wolverine in quantità, visto che i nemici sulla strada saranno molti. Una volta preso possesso della Scrin Ship salite sul primo ponte che vedete risalendo la città (dove incrocerete anche qualche soldato NOD) che porta verso Ovest: vi attende la base nemica. All'entrata ci sono 3 o 4 Tick Tank che per fortuna non sono tutti in assetto-torretta. Piazzate davanti i Wolverine a uccidere i soldati e dietro i Titan: in questo modo i primi saranno più esposti al fuoco nemico pur avendo una corazza più leggera,

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Si può qui vedere il Transport, mezzo che molto spesso giocherà un ruolo di primo piano durante le missioni.

ma in ogni caso il loro costo è minore e la velocità di movimento maggiore, il che vi permetterà di avere nuovi mezzi dello stesso genere in un tempo più ristretto che se aveste dovuto produrre e richiamare dei Titan.
Penetrati nella base dovete distruggere subito la "Hand of Nod" sulla destra per evitare di ritrovarvi contro i temibilissimi Cyborg. Poco più a Nord c'è il centro tecnologico dei NOD che va conquistato, mentre a Nord-Ovest c'è una fortificazione di torrette laser. Distrutte tutte le loro strutture, si passa alla missione successiva..

DEFEND CRASH SITE

Nella missione di prima avete avuto modo di vedere la Scrin Ship. Ora dovrete difenderla con tutte le vostre forze. Purtroppo durante la battaglia scoppierà una tempesta che renderà il tutto più difficile (infatti i fulmini cadranno casualmente sul terreno rischiando di colpire le vostre strutture e unità). I nemici vi attaccheranno senza sosta da tutti i lati.
Soprattutto a Nord-Est della base le truppe NOD mitraglieranno le vostre costruzioni senza pietà. Per proteggerle dovrete inviare un contingente in quella zona. Da non sottovalutare anche la minaccia proveniente da Sud: qui i nemici attaccheranno con la forza della disperazione e non lasciare sguarnito quel fronte sarà uno dei punti chiave della partita. Cercate di avere un buon numero di soldati anche all'imbocco della base che sarà uno dei punti più "caldi".
Estremamente consigliato è lasciare diverse unità sparse intorno alla Scrin Ship, visto che i NOD grazie ai loro APC sotterranei potranno attaccarvi all'improvviso da qualunque punto.
L'ammontare di Tiberium dovrebbe bastare al sostentamento della base e dell'esercito: durante lo scadere del tempo i NOD attaccheranno con tutte le loro forze, usando anche mezzi sotterranei; fortunatamente la GDI manderà consistenti rinforzi che vi consentiranno un celere annientamento dei nemici.

I carri Tick Tank sono dei mezzi di buon livello: si possono anche trasformare in torrette.

DESTROY RADAR ARRAY

Dal momento che ad ogni obiettivo distrutto la GDI vi invierà rinforzi, è necessario che facciate saltare al più presto l'obiettivo più vicino (sopra il punto di partenza). La postazione a nord è difesa da qualche soldato: dovete quindi dirigervi lì, dove dovrete distruggere la prima Relay Station, per poi procedere in obliquo verso Sud-Est, dove la seconda RS è messa in maniera particolare: è protetta da un lato dalla base dei NOD e dall'altro da radici di Tiberium estremamente tossiche. Scegliete la seconda via, sicuramente più semplice e, fatti fuori i soldati accorsi, fate saltare la seconda postazione. La vostra prossima meta è l'angolo Nord-Est: la terza Relay Station è protetta da qualche torretta laser, ma con i Titan non dovreste avere problemi (infatti essi hanno una gittata maggiore delle torri difensive e si può fare fuoco senza essere colpiti). Durante la marcia per raggiungere l'ultima RS, avrete sicuramente notato una base nemica sulla sinistra, dove sono presenti le stazioni radar da distruggere. Con i mezzi corazzati rimasti dovete distruggere prima le torrette, poi i Tick Tank e i soldati (ricordatevi, quindi, di far raggiungere la postazione anche agli ultimi mezzi inviativi dalla GDI).
Prima di attaccare le cupole radar è indispensabile aver ucciso i soldati dei NOD, dato che in caso contrario, questi continuerebbero

Per evitare di far camminare i vostri soldati sul Tiberium, potrete utilizzare il sistema dei Waypoint.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La piccola installazione nemica presente nella prima missione.

La Scrin-ship ha un aspetto davvero maestoso: la incontreremo per ben due volte durante la campagna GDI.

indisturbati a far fuoco contro le vostre truppe.

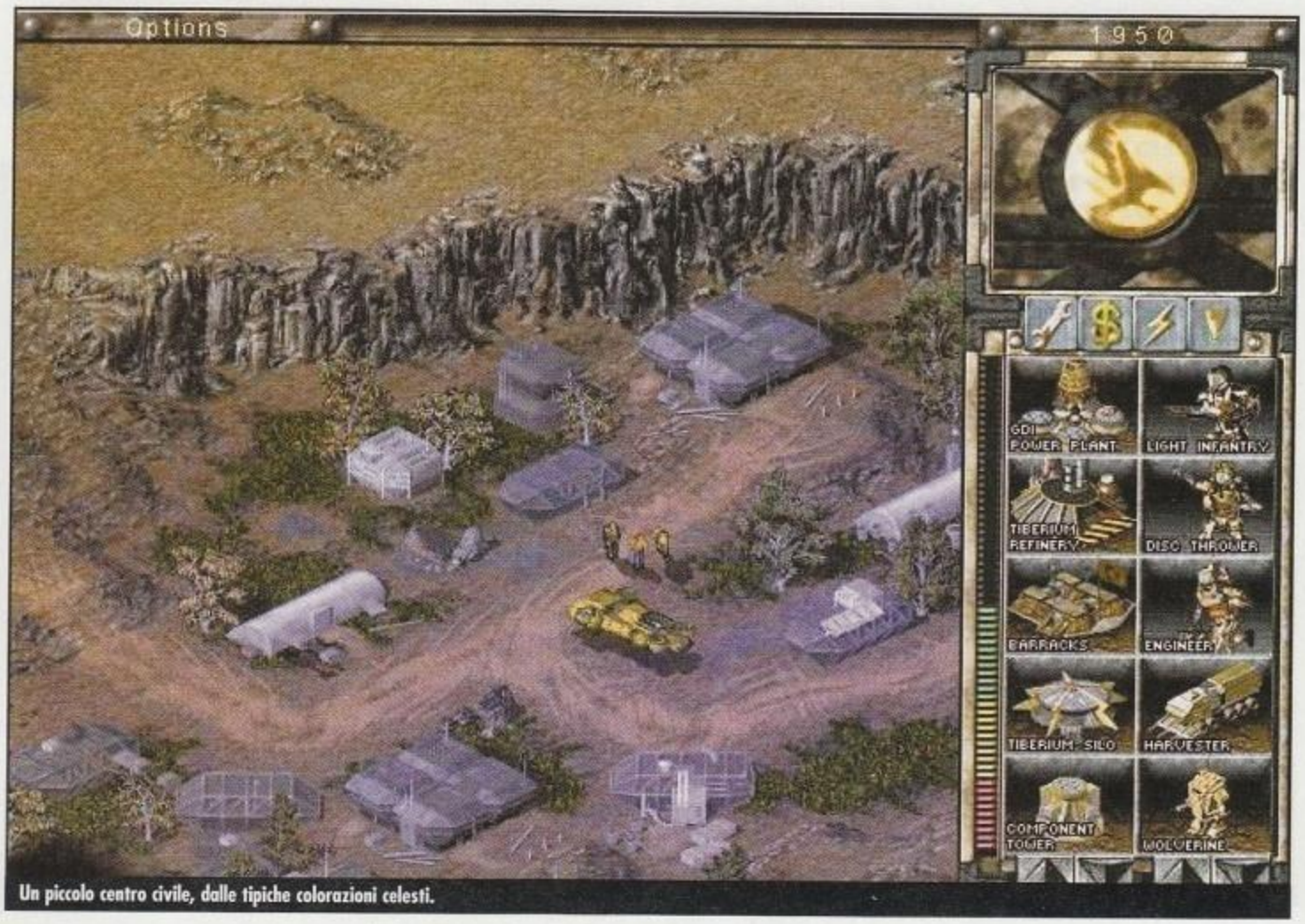
RESCUE TRATOS

Partirete con due super-guerrieri dotati di armi e forza particolari. E' bene chiarire che i due guerrieri quando camminano sul Tiberium riacquistano energie: questo faciliterà la missione. Proseguite dritti verso Ovest e passate di fianco ad una base che per il momento dovete ignorare. Arrivate infatti a Nord-Ovest dove scoprirete la vera base dei NOD. Meglio che non vi mettiate a sparare, visto che non avreste speranze. Passate dietro la base invece, aggirandola e giungendo così in campi di Tiberium. A un certo punto, vi troverete davanti a un bivio: una strada porta a delle torrette nemiche, l'altra a Tratos. Ovviamente dovete imboccare la seconda e incontrerete un Tiberium Feed, sorte di cani mutati dal contatto con il misterioso minerale che vi aiuteranno nell'impresa. State infatti a guardare mentre uno di essi vi mostra la strada da percorrere, entra nella base nemica e uccide anche qualche soldato. Senza perdere tempo (i secondi passano molto veloci) ripercorrete la strada appena mostratavi dal Feed. Arrivati davanti alla base è meglio mettere il gioco in pausa e salvare: una volta entrati avrete pochi secondi per compiere tre importanti azioni: primo, uccidere i soldati che vengono verso di voi e che potrebbero uccidere Tratos; secondo, distruggere la torretta a destra della base che altrimenti ridurrebbe male i vostri guerrieri e, ultimo, liberare Tratos. In tutto questo dovete metterci molta ma molta attenzione perché se perderete anche solo uno dei componenti del trio perderete la missione. Provate finché riuscite nell'impresa (basta coordinare bene le azioni dei due soldati) e recuperato lo scienziato correte verso il punto di partenza dove sono presenti alcuni vostri mezzi e un transport, col quale Tratos verrà portato in salvo. Conclusa la maratona vi verrà fornito un MCV: costruite la base e producete 3 Titan e 5 Wolverine da mettere a difesa della base. In seguito dovrete produrre un Harvester per velocizzare i tempi di raccolta per poi produrre i mezzi per l'attacco.

Cominciate a distruggere la base superiore, quella più grossa, per poi attaccare di volta in volta le altri basi minori che, ridotte oramai allo stremo, non dovrebbero darvi tanti fastidi.

DESTROY VEGA'S BASE

Avrete pochi uomini a disposizione, che andranno comandati con la massima attenzione. Le torrette antiaeree SAM si trovano ai due lati del fiume. Quelle a Est sono ripartite nel seguente modo: due nel campo di tiberium a nord-est, una nella zona centro-orientale e una un poco più a sud, vicino alla base dei NOD. Quelle a Ovest sono invece molto più numerose: si trovano lungo tutta la costa, parallelamente alla base più grande dei nostri avversari. Per distruggerle dovete muovervi sempre prestando attenzione, perchè non dovrete avvicinarci troppo alle torrette della base. Una volta fatte fuori tutte le SAM-site a Sud-Ovest arriveranno i rinforzi. Cominciate a costruire la base tenendo conto dei campi di Tiberium blu che si trovano nei dintorni. Avviate quindi la produzione di mezzi: puntate molto sui Titan per sfondare le difese e sui Wolverine per eliminare più velocemente i soldati avversari che



Un piccolo centro civile, dalle tipiche colorazioni celesti.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

troverete nella base. Il punto più idoneo per attaccare è l'uscita settentrionale dove sono presenti due cancelli: le torrette sono in numero ridotto e a ostacolarvi troverete alcuni soldati e cyborg. Entrati nella base vera e propria, fate strage di torrette (e poi puntate subito al Construction Yard), dopodiché dovete conquistare la piramide di Vega.

Soldati dei NOD, come si può vedere, attaccano spesso la costa vicino alla quale sono piazzate le vostre costruzioni: sarà meglio mandare dei soldati a presidiare la zona.

DESTROY VEGA'S DAM

Dopo pochi secondi dall'inizio della partita, vedrete alcuni mezzi dei NOD che fanno saltare il ponte dinanzi a voi. Poco male, visto che proseguendo verso sud, e dirigendovi poi ad Est, troverete una strada che porta ad una piccola base nemica. Fate saltare le torrette e poi il resto degli edifici: troverete qui il trasmettitore che consentirà alla GDI di mandarvi rinforzi. Subito dopo rimettetevi in marcia, muovendovi verso Est prima, e Nord poi. Uccisi un po' di nemici troverete un altro trasmettitore: radunate i mezzi e preparatevi, perchè alla fine del ponte superiore dovrete vedervela con qualche Tick Tank. Ricordatevi di distruggere anche il camion posteggiato alla base, in modo da poter usufruire del bonus che riporta la salute delle vostre unità a livello ottimale. Percorrendo il passo a Nord troverete una base dei NOD abbastanza ampia: eliminate tutto ciò che vi si parà dinanzi e vedrete arrivare altri rinforzi: di essi, l'ingegnere è quello che vi serve; fatelo entrare nella casupola a lato del ponte in modo che lo ripari. Con gli altri mezzi dovrete invece imboccare il ponte che vi trovate davanti: a proteggerlo ci sono dei Tick Tank, che potete distruggere o ignorare (passando oltre con una certa velocità). Poi dovete girare a destra e risalire la montagna, fino ad arrivare ad un sottopasso. Entrate e vi ritroverete più a Nord, di fianco ad una base dei NOD. Radete al suolo le torrette e il gioco è fatto: ora potrete distruggere il tutto indisturbati. Molto importante è distruggere il primo Regulator Station. Passate quindi per il ponte che porta a Sud e, nella sua metà, la GDI vi rifornirà con due Titan. Una volta giunti al termine del ponte, dovete andare a Nord dove si trova il secondo Regulator Station (a Sud, infatti, trovereste solo un gran numero di Tick Tank, che vi annienterebbero). Entrati nella base, cercate di eliminare al più presto il RS, visto che non appena esso verrà distrutto, le centrali di energia dei NOD salteranno e la missione sarà conclusa.

CAPTURE HAMMERFEST BASE

In questa missione dovete trovare una strada alternativa per tornare alla vostra base e successivamente riconquistarla con gli ingegneri a disposizione. Prendete il comando e muovete gli MLRS facendo attenzione a NON prendere i bonus, visto che saranno più utili successivamente. Distrutte le moto e le jeep che vi si faranno incontro, salite sulla piattaforma ghiacciata. Proseguendo incrocerete un Obelisk of Light, che dovrete precedentemente disattivare andando a sinistra, dove troverete una serie di Power Plant nemiche. Per sicurezza distruggete l'Obelisk dal momento che se farete saltare altre strutture, la temibile torre difensiva tornerà

Questo è il bivio che troverete nella missione "Rescue Tratos": a sinistra troverete i Tiberium Feed mentre andando a destra vi imbatterete in due Tick Tank.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ecco la parte più delicata della missione: salvare Tratos e nel frattempo difendersi dagli attacchi nemici. Ricordate che se uno dei tre dovesse morire, la missione fallirebbe.

online (per accorgersi del suo stato, è sufficiente vedere se la spia si illumina oppure no). Salite verso Nord e distruggete l'accampamento dei NOD, compreso il piccolo camion che vi regalerà un bonus. Tutti i ponti che vedete sono bloccati, quindi dovete aggirare la montagna occidentale, arrivando ad un passo cedevole (nell'angolo in alto a sinistra del livello) che, una volta fatto crollare, consentirà il transito alle vostre truppe (nel frattempo dovete portare qui anche l'APC e gli ingegneri, che altrimenti verranno attaccati dalle artiglierie dei NOD). Attenzione perché gli MLRS attaccheranno la vostra base da riconquistare e vanno per questo maneggiati con estrema cura e bisogna indirizzare passo passo la direzione dei loro colpi. Fate entrare gli ingegneri nelle raffinerie, nel radar e nel centro tecnologico. Poi, una volta che le difese tempeste di fuoco sono disattivate, conquistate anche il cantiere (e istantaneamente tutto diverrà vostro). Potete distruggere le ormai indifese SAM-site presenti nella zona in modo che la GDI possa mandarvi alcuni mezzi in supporto. Per attaccare il nemico è meglio scegliere la strada meridionale, anche se bisogna muovere le unità velocemente mentre sono sul ponte che, sotto i colpi delle artiglierie nemiche, potrebbe crollare da un momento all'altro (nel caso tutti i ponti crollassero, potete comunque ricostruirli con gli ingegneri). Le unità per l'attacco devono essere ben ripartite tra Titan, Wolverine e soldati lanciamissili, visto che i NOD hanno un discreto esercito aereo. Appena riuscite a sfondare il perimetro difensivo avversario, distruggete il loro cantiere, le difese SAM e le Barracks, pur rischiando di perdere tutti i vostri mezzi in questo tentativo. Una volta privati i NOD di queste strutture, potrete pianificare con (relativa) calma la vostra strategia di "attacco volante", in modo da aggirare anche il pericolo delle artiglierie. Annientate quindi il nemico con i mezzi aerei e una volta distrutte tutte le sue unità (compresi gli APC sotterranei) la missione termina.

RETRIEVE DISRUPTER CRYSTALS

Dovete assolutamente distruggere il treno dei NOD prima che esso riparta (e che, quindi, gli avversari riparino il ponte). La missione è piuttosto semplice: prendete gli ingegneri e metteteli all'interno degli APC, in modo da proteggerli e, in seguito, lasciate queste due unità nelle retrovie. Portate gli MLRS e le altre truppe a Nord della Barracks nemica, facendo risalire la montagna e distruggendo il terreno cedevole: in questa maniera arriverete proprio davanti al treno, che però è presidiato da alcuni NOD. Aspettate l'avanzare dei carri invisibili e dei Cyborg che comunque riuscirete a eliminare senza problemi. Fatto questo usate le unità con gittata maggiore per distruggere le torri laser e, infine, fate a pezzi il treno. Ma se per caso non doveste riuscirci e il treno dovesse partire, non disperate: infatti la GDI vi fornirà un MCV con due Titan. In questo modo potrete costruire la base, sfondare le difese dei Nod più a Sud e distruggere lì il treno.

RESCUE PRISONERS

La prima cosa da fare è recuperare i due soldati presenti poco più a Nord: saranno infatti di grandissimo aiuto durante la missione. Dal momento che non dovete farvi scoprire dai NOD, è meglio organizzare una piccola squadra che affronterà la spedizione. Prendete quindi i due soldati micidiali (che avete gia avuto l'onore di controllare nella missione Rescue Tratos) ed alcuni membri della fanteria (con dischi e mitra) che serviranno anche da copertura per il fondamentale medico. Dovete costeggiare il lato Sud della mappa fino a quando la marcia vi sarà impedita dalla costa della montagna: a questo punto seguite il costone andando sempre dritto ed entrate in una piana, al termine della quale dovete risalire ancora verso Nord fino ad arrivare al ponte. Usate i soldati per distruggere la torretta laser e poi fateli curare dal medico (nel caso abbiano perso energie nello scontro). Indi percorrete il ponte e, arrivati dall'altra parte, con lo stesso metodo vi dovrete liberare dell'altra torretta. Ora sarà necessario concentrarsi sulla parte Nord della base: uccidete i soldati presenti e poi distruggete tutte le SAM-site installate intorno allo spiazzo in

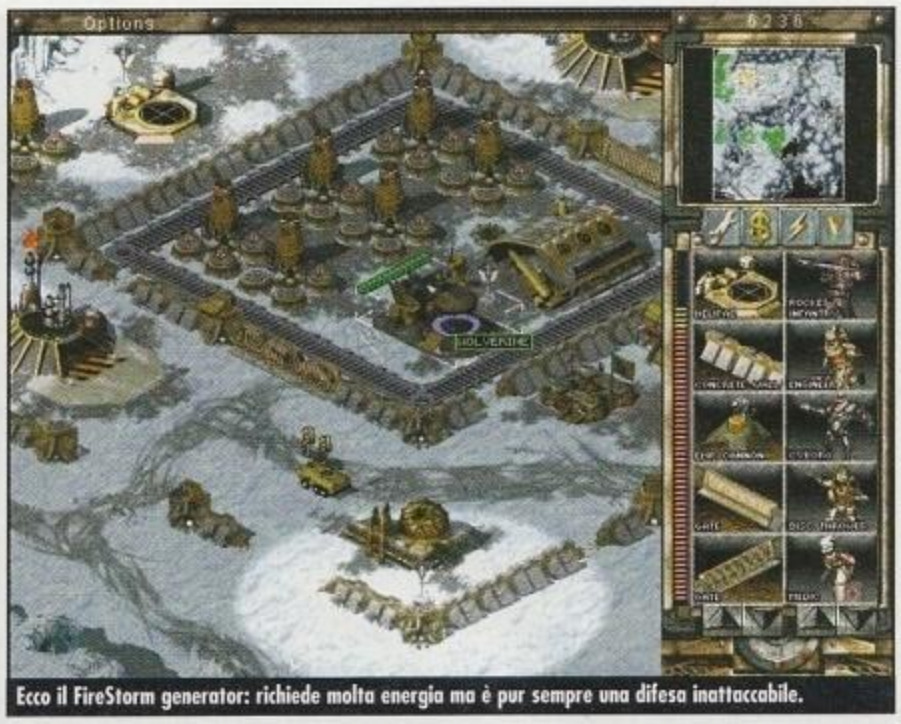
È importante difendere la parte meridionale della Scrin-Ship, dato che in questo punto i NOD attaccheranno con decisione.

Nell'ultima missione è fondamentale recintare la base, perché altrimenti le radici di Tiberium la renderebbero un cumulo di macerie.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ecco le stazioni radar che dovrete raggiungere al più presto. Eccellenti sono i giochi di luce.



Ecco il FireStorm generator: richiede molta energia ma è pur sempre una difesa inattaccabile.

cemento, dove in seguito atterrerà il transport GDI (prima è necessario distruggere anche le difese antiaeree presenti nella zona meridionale della base). Arrivati nella zona Sud, dovete uccidere i due soldati: a questo punto i mutanti saranno liberi di correre verso il transport. Dovete solo fare attenzione all'arrivo di altri mezzi (in maggioranza motociclette, che quindi vi daranno poco fastidio) o soldati (che dovrete prontamente uccidere con le truppe che, di tanto in tanto, dovrete curare).

DESTROY CHEMICAL SUPPLY

Costruite la vostra base spostando l'MCV un po' più avanti rispetto al punto di partenza. Cercate di posizionare al meglio le vostre costruzioni, altrimenti rischierete di "bloccare" i mezzi tra una struttura e l'altra. I nemici che vi troverete ad affrontare sono carri invisibili e Tick Tank: è fondamentale, dal canto vostro, produrre almeno 5 unità di fanteria volante e qualche Titan per distruggere i carri. Infatti, con le vostre truppe aeree potete radere al suolo la prima piccola base dei NOD che vi trovate davanti. Una volta fatto questo, la parte meridionale del livello sarà tutta a vostra disposizione (e il vostro Harvester potrà raccogliere il Tiberium indisturbato). Sempre con la fanteria volante dovete raggiungere l'estremo Est, risalire il livello e poi dirigervi verso Nord. Qui dovrete ritornare a Ovest: questo percorso, che certamente è il più lungo, vi consente di arrivare alla base dei NOD dall'unico punto ove sono assenti difese antiaeree. Arrivati, eliminate i Cyborg e le artiglierie nemiche (prestando attenzione perché i NOD vi manderanno contro, seppur in numero ridotto, dei soldati armati di lanciamissili). Potete penetrare nella base e eliminare tutte le torrette laser presenti (in modo da aprire la strada ai vostri mezzi pesanti). Prima, però, dovrete necessariamente dirigervi nella parte occidentale della base dei NOD dove ci sonoi molte centrali di energia che vanno distrutte: avrete così mandato offline gli Obelisk of Light presenti nella base che potrete distruggere con più calma. Per i mezzi terrestri, Titan e Wolverine sono come al solito le scelte migliori. Con essi dovete distruggere gli ultimi Harvester nemici e le SAM-site per portare a termine con successo la missione.

DESTROY CHEMICAL MISSILE PLANT

Spostate avanti il vostro MCV e le truppe, fino a raggiungere un campo di Tiberium blu. A questo punto sviluppate l'MCV e cominciate a costruire: le centrali di energia vanno edificate lungo il corridoio dietro di voi, in modo che non intralcino l'azione. La non indifferente quantità di Tiberium blu vi consentirà di produrre molti mezzi da disporre a difesa della base (ed è bene costruire altri tre Harvester per velocizzare i tempi una volta che quel giacimento si sarà esaurito). I nemici vi attaccheranno da Ovest, ma principalmente vi colpiranno con i missili chimici, ottenuti dalla lavorazione delle radici di Tiberium (su cui

Sarà importante proteggere i due super soldati fino alla fine.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Questo è il punto in cui i NOD hanno installato il loro cantiere energetico. Con i due Titan che vi verranno forniti, potrete fare strage delle loro Power Plant, come in questo caso...

NON dovrete assolutamente far transitare i vostri mezzi, pena una loro morte prematura). La loro base è completamente invisibile grazie ai molti generatori di buio presenti all'interno di essa. All'imbocco del territorio ove giace il loro campo-base vi aspettano quattro Obelisk of Light. Fino ad ora si è mantenuto un certo atteggiamento "tattico" durante lo svolgimento delle missioni ma, per questa volta, potrete anche lasciare spazio alla forza bruta: mandate quindi all'attacco una consistente squadra di Titan facendo attaccare loro un Obelisk alla volta. In questa maniera ve la caverete con poche perdite. Dovete subito distruggere le artiglierie dei NOD (anche con mezzi aerei come l'Orca Fighter, che però vanno guidati per evitare che cadano sotto i colpi delle SAM-site) per poi passare alle torrette laser. Le unità all'interno della base non sono moltissime ma rimane il problema delle costruzioni invisibili: proseguite fino a trovare uno spiazzo "cementato" sopra al quale ci sono (anche se non le vedete) le centrali di energia che mantengono online i generatori di buio. Con i mezzi sparate facendo fuoco forzato (ctrl+click) nel mucchio fino a vedere comparire per una frazione di secondo le Power Plant. Con questo metodo dovreste riuscire ad abbattere diverse centrali di energia e, una volta distruttene abbastanza, i generatori saranno offline, mostrandovi la base in tutta la sua imponenza. Fate strage delle SAM-site in modo da poter utilizzare le orche bombardiere (che nel frattempo avreste dovuto fabbricare) per fornire un supporto alle vostre truppe mentre radono al suolo la base dei NOD. Una volta fatto questo dovrete dirigervi verso Est dove c'è una piccola deviazione a Sud: lì ci sono delle piattaforme che ospitano le temibili Banshee, mezzi aerei dei NOD dotati di una potenza invidiabile. Prima di tutto distruggete le piattaforme, cosicché le Banshee non possano ricaricarsi e poi dedicatevi alla distruzione delle altre strutture rimaste in piedi.

DESTROY PROTOTYPE FACILITY

Avete solo cinque unità a disposizione, ma dovete ricordare che disponete di due soldati eccezionali e di altri due mitraglieri mutanti (che possono riacquistare salute semplicemente entrando in contatto con il Tiberium, che nella mappa certo non manca). Prendete il controllo e dirigetevi a Sud, dopodiché dovrete proseguire fino all'estremo Est. Qui basta avvicinarsi alla catena montuosa per scorgere la base dei NOD. A questo punto la GDI vi manderà qualche mezzo e un MCV: cominciate a costruire centrali di energia, barracks, torrette e solo alla fine la War Factory. Poi dovete produrre tre Harvester e qualche Titan. Dalla vostra avrete il Mammoth Mark II, un potentissimo mezzo da combattimento dotato di un laser e dei missili per la protezione antiaerea. Per spostare i mezzi con maggiore velocità potete anche far uso delle Carryall: arrivati all'imbocco centrale della base, distruggete gli Obelisk of Nod (che potete disattivare percorrendo la catena montuosa con mezzi a lunga gittata come gli MLRS o fanteria volante, per eliminare le centrali d'energia) e cominciate a distruggere tutto partendo dalle torrette. Per l'attacco è meglio puntare sui Titan (almeno una decina) e MLRS (almeno cinque). Arrivati all'interno della base vedrete poco/niente, visto che i NOD utilizzano il generatore di buio: più a Nord è presente il complesso di Power Plant che potete distruggere, in modo da far apparire il resto della base (se lo avete gia fatto per disattivare gli Obelisk, tanto meglio). Eliminate il cantiere per impedire ai vostri nemici di edificare strutture e via via distruggete tutti i loro centri produttivi (senza dimenticare le Helipad). Annientata questa base, potete dirigere le vostre truppe a Nord Ovest dove c'è un piccolo centro dei Nod, con qualche torretta: usando attentamente gli MLRS potrete sbaragliare queste difese con estrema semplicità. Fatto anche questo, la missione è conclusa e potete gustarvi il filmato a dir poco spettacolare.

Distrutta l'ultima Relay Station, la base avversaria esplode.

Per disattivare l'Obelisk bisogna dirigersi ad Ovest per distruggere le Power Plant nemiche presenti nella zona.

WEATHER THE STORM

Il Kodiak è inutilizzabile per via della tempesta di Ioni e Kane decide che è il momento opportuno per distruggerlo. Tocca a voi, quindi, salvarlo e

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

uccidere tutti NOD presenti. Appena partite delle artiglierie dei NOD vi attaccheranno colpendo la vostra base. Sono in tutto quattro, due a sinistra e due a destra: usate i Titan per eliminarle e salvare così le vostre strutture. Un campo di raccolta si trova a Sud e bisogna mandare, insieme ad un Harvester, anche qualche unità, visto che incontrerete dei soldati nemici. Anche qui sotto un'artiglieria bombarderà le vostre unità: potete anche qui usare dei Titan o, in alternativa, della fanteria volante. La base dei NOD si trova ad Est, ma sopra ad essa c'è un centro di produzione di energia che rifornisce i generatori di buio e gli Obelisk of Light che trovate all'entrata della base. Prima di giungervi, dovrete distruggere le varie artiglierie sparse per il livello, con piccole squadre di mezzi veloci. Una volta fatto questo attaccate il luogo di cui sopra e, una volta distruttolo, ridiscendete attraverso il passo naturale nella base dei nemici. Qui fate saltare il Construction Yard, altrimenti i NOD ricostruiranno le centrali di energia riattivando le difese. Distruggete le torrette e gli stessi Obelisk, per poi dedicarvi alla devastazione della base vera e propria. E' consigliabile continuare a produrre mezzi alla base, in modo da avere sempre truppe pronte da mandare sul campo in caso di necessità. Per quanto concerne invece la costruzione della base, conviene costruire il radar per poi rivenderlo subito: in questo modo avrete accesso alle unità aeree e avrete riguadagnato un po' di soldi dalla vendita di una struttura ormai futile (infatti a causa della tempesta di Ioni, il radar sarà fuori uso). La vostra base sarà vittima di attacchi e per questo dovete posizionare i vostri mezzi tutt'intorno a essa, in modo che la proteggano e non lascino passare i mezzi nemici: potrebbe risultare utile anche piazzare qualche torretta vicino alle strutture più importanti e anche vicino al Kodiak (che dovete ricordarvi di riparare periodicamente).

FINAL CONFLICT

Assistete all'arrivo dei vostri uomini, con i quali dovrete distruggere la base del nemico dinanzi a voi: una volta fatto questo vi saranno inviate truppe e un MCV. Tenete buono il muro dell'ex base dei NOD e chiudete la recinzione con cancelli e altro muro, in modo da fermare l'avanzata delle radici tossiche che altrimenti distruggerebbero tutto. Appena viene localizzata una ICBM parte il conto alla rovescia: prima dello scadere del tempo dovrete distruggere l'ICBM individuata. La prima si trova a Nord-Ovest della vostra base, e dovrete arrivarci attraverso il ponte. Qui (sorpresa!) troverete anche una vecchia base GDI in cui rivedrete le vecchie strutture di *Command&Conquer*. Prendete il controllo dei due Mammoth che possono tornare utilissimi: infatti, vi serviranno per distruggere i due Obelisk of Light. In alternativa, entrando nella base seguendo la costa orientale della montagna, rimarrete fuori dalla portata degli Obelisk e potrete raggiungere a Nord una serie di centrali di energia da distruggere per disattivare le difese. All'estremo Nord troverete la prima ICBM che dovrete distruggere per azzerare il conto alla rovescia. Alla base nel frattempo dovete produrre diversi MRLS che possono viaggiare sopra le radici tossiche, hanno una buona gittata e sono anche veloci. Con essi scendete fino a trovare un'altra base (estremo Sud) protetta da due Obelisk a sinistra e diverse torrette davanti. Quindi scegliete l'attacco frontale: distrutte le torrette laser dovete proseguire in linea retta per evitare di entrare nel raggio d'azione degli Obelisk; così facendo eluderete le terribili difese e avrete l'opportunità di disattivarle distruggendo il complesso energetico presente all'interno della base (che va successivamente rasa al suolo). Ora è il momento di rinforzare il vostro esercito con altri MLRS e di costruire un centro tecnologico, un service depot e un helipad. Mentre fate questo spostatevi poco più a Nord per distruggere l'altra base dei NOD (che non dovrebbe darvi problemi, essendo poco difesa). Ora vi manca l'ultima base, installata sull'isola centro-occidentale che sembra quasi inattaccabile. Con gli MLRS dovete distruggere le SAM-site mentre con le Orche Bombardiere dovrete bombardare nel centro dell'isola. Costruite un upgrade Cannone a Ioni e, una volta carico, puntatelo sul cantiere avversario, in modo che i NOD non possano più ricostruire le centrali di energia e, finalmente, gli Obelisk e il generatore di buio andranno offline. Il centro per costruire si trova al centro dell'isola (come potete vedere nell'immagine) mentre nel recinto di mura si trova l'ultima ICBM che è meglio distruggere al più presto possibile. Fatto fuori il cantiere portate gli MLRS sulle coste dell'isola e distruggete tutte le centrali di energia che rientrano nel vostro raggio d'azione. A questo punto costruite un mezzo pesante in supporto agli Hovercraft (per esempio un Disruptor o anche un Mammoth Mark II, che potrete trasportare con il Carryall).
Con essi distruggete la parete cedevole e penetrate nella base per distruggere tutte le strutture ancora in piedi. Se volete velocizzare l'operazione potete costruire altri mezzi pesanti o anche aiutarvi con il Cannone a Ioni.
Una volta distrutto tutto la missione sarà completata e con essa il gioco: non vi resta che osservare il mitico filmato conclusivo!

Spesso lo scontro diretto non è la soluzione migliore.

Dovete distruggere il treno prima che i NOD riparino il ponte: bisogna fare presto!

Jacopo Mauri

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GABOLE

Fifa 2000

GTA 2

AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS
Premere ENTER mentre si sta giocando per attivare il box dei cheat e digitare:
Codice
Effetto
ROCK ON
1000 unità di pietra
LUMBERJACK
1000 unità di legno
ROBIN HOOD
1000 unità di oro
CHEESE STEAK JIMMY'S
1000 unità di cibo
MARCO
Rivela la mappa
POLO
Toglie l'effetto nebbia
AEGIS
Costruzione accelerata
NATURAL WONDERS
Controlla la natura
RESIGN
Perde la partita
WIMPYWIMPYWIMPY
Autodistruzione
I LOVE THE MONKEY HEAD
Per ottenere VDML
HOW DO YOU TURN THIS ON
Auto Cobra
TORPEDO#
Uccide l'avversario #
TO SMITHEREENS
Sabotatore
BLACK DEATH
Distrugge tutti i nemici
I R WINNER
Vincere la partita

CARNIVORES 2
Modalità Debug
Digitare "debugup" durante il gioco. Ora si possono vedere le coordinate nell'angolo in alto a destra dello schermo e i dinosauri non vi vedranno.
A questo punto è possibile attivare i seguenti codici:
Codice
Effetto
CTRL
Correre veloccissimi
SHIFT+S
Rallentatore
CTRL+N
Salti molto lunghi
SHIFT+T
Mostra il Frame Rate
TAB
Mappa completa

FIFA 2000
Codice
Effetto
MOMONEY
Fondi infiniti
HOOLIGAN
Squadre bonus
BURNABY
Pitch EAC
SIZZLE
Modalità "Lightning"
DIZZY
Modalità "Alien"
LIGHTSOUT
Modalità "Glow"

GP500
Nella schermata per gara singola inserire come nome:
Codice
Effetto
!Scooter!
Per guidare uno scooter
Ghostriders
Per diventare un fantasma
BeamTeam
Nuove moto
REDJOCKS
Per correre in mutande
!MAATE!
Effetto sconosciuto
!JUNIOR!
Effetto sconosciuto

GRAND THEFT AUTO 2
Tantissimi soldi
Per ottenere 500000$ inserire all'inizio del gioco "muchcash" come nome del giocatore nella schermata per la selezione del personaggio.

MADDEN NFL 2000
Completare il "Madden Challenge" e inserire i seguenti codici:
Codice
Effetto
firstis20
20 yard
painful
Danni aumentati
nopicks
Nessuna intercettazione
qbintheclub
Passaggi perfetti
quarkandstar
Giocatori grandi contro giocatori piccoli
itsinthegame
Stadio EA
wildwest
Stadio Dodge City
cowboys
Squadra Marshalls
mojo
Squadre degli anni 60
sideburns
Squadre degli anni 70
killerjoke
Squadra Clown
phalanx
Squadra Centurian
snaptaclepnt
Squadra Sugar Buzz
xmasgift
Stadio natalizio
btheball
Telecamera sul pallone
refisblind
Arbitro cieco
airmadden
Super salto
teammadden
Tutte le squadre Madden

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

weputithere
Stadio Tiburon
maganasave
Mani di colla
NO2
Super accelerazione
pickedoff
Intercettazioni facili
industrials
Squadra Robot

NHL 2000
Inserire i codici durante la partita:
Codice
Effetto
awaygoal
Goal assegnato alla squadra ospite.
homegoal
Goal assegnato alla squadra di casa.
penalty
Fallo per la squadra senza disco.

NOCTURNE
Premere F10 e digitare:
Codice
Effetto
godgames
Invincibilità
skeletonkey
Chiave Skeleton
moreammo
Altre munizioni
burningstake
Frecce "Flaming Tip"
thunderstorm
Piove all'esterno
snowstorm
Nevica all'esterno
bighead
Grandi teste
healme
Recupera l'energia
silver
500 proiettili d'argento
aqua
500 proiettili "Aqua Vampire"
mercury
500 proiettili "Mercury"
oldhat
Gli stranieri indossano un cappello alternativo
freezer
Ghiaccia i nemici
bigboom
Effetto sconosciuto

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
Premere ENTER per far apparire la finestra delle comunicazioni nella quale inserire poi i codici:
Codice
Effetto
teamgod
Squadra invincibile
avatargod
Avatar Invincibile
stumpy
Stumpy Mode
nobrainer
Brain Usage
explore
Nessuna condizione di vittoria
5fingerdiscount
Rimpinza l'inventario
bignoggin
Grandi teste
meganoggin
Mega teste
1-900
Respiro affannoso
theshadowknows
Invisibilità
teamshadow
Squadra invisibile

REVENANT
Premere ENTER e digitare:
Codice
Effetto
alreadydead
Recupera la salute
potionsnlotions
Altre pozioni
alchemy
999999 di Gold
nahkranoth
Uccidere i mostri con un colpo
noamnesia
Effetto sconosciuto
lookunderthehood
Effetto sconosciuto
abracadabra
Effetto sconosciuto
spell pouch
Effetto sconosciuto
gimmesomegrub
Effetto sconosciuto
debug
Effetto sconosciuto
potionmix
Effetto sconosciuto

RE-VOLT
Utilizzare i seguenti codici al posto del nome:
Codice
Effetto
carnival
Tutte le auto
sadist
Selezionare le armi durante il gioco con lo Shift destro
tracker
Tutte le piste
changeling
Cambiare l'auto durante la gara
makeitgood
Premere F6 per togliere il clipping. Premere F6 due volte per volare
tvtime
Abilita le telecamere F5 e F6
drinkme
Auto piccole
urco
UFO

SEVEN KINGDOMS 2
Per attivare la modalità cheat digitare !!##%%&&. E' necessario ripetere l'operazione ad ogni missione nuova. La scritta "Cheat codes enabled" confermerà il successo.
Codice
Effetto
CTRL+M
Rivela la mappa
CTRL+T
Tutta la tecnologia
CTRL+U
Modalità Re Immortale attivata/disattivata
CTRL+A
Messaggi di debug attivi
CTRL+D
Informazioni dell' IA attive
CTRL+
+1000 di cibo
CTRL+C
+1000 di tesoro
CTRL+Z
Per costruire più rapidamente
CTRL+;
+10 in popolazione nella città selezionata
CTRL++
"Seat of Power" al massimo
CTRL+J
Effetto sconosciuto
ALT+CTRL+E
-10 alla reputazione
ALT+CTRL+R
+10 alla reputazione
ALT+CTRL+K
-20 di danno all'edificio selezionato
ALT+CTRL+J
+20 di danno all'edificio selezionato
ALT+CTRL+X
-1000 al tesoro
ALT+CTRL+C
-1000 al cibo

SHADOW COMPANY
Invincibilità per ogni soldato
Selezionare il soldato e premere ENTER seguito dalla parola DOLEMITE.
Altri codici:
Premere ENTER e digitare:
Codice
Effetto
PAUL HANEY SEES ALL
Mostra tutti i soldati nemici
TOGGLE BOTTOMBAR
Display in basso On/Off
AUTOWIN!
Vincere all'istante
Accedere a tutte le campagne militari
Premere ENTER e digitare SET_CAMPAIGN NOME (dove NOME è uno dei seguenti).
Angola_tutorial
Angola
Romania
Kola
Caribbean
Kola_2
Ecuador
Peru
Angola_2

SYSTEM SHOCK 2
Nel gioco premere contemporaneamente SHIFT e ; (PUNTO E VIRGOLA) prima di digitare i seguenti codici.
Per creare determinati oggetti:
summon_obj [oggetto]
medical kit
psi amp
wrench
pistol
shotgun
assault rifle
laser pistol
ap clip
he clip
standard clip
pellet shot box
rifled slug box
large worm beaker
detox patch
psi booster
reflec armor
french-epstein device
portable battery
maintenance tool
hack soft v3
repair soft v3
research soft v3
modify soft v3
EMP Rifle
Electro Shock
Gren Launcher
Stasis Field Generator
Fusion Cannon
Crystal Shard
Viral Prolif
Worm Launcher
Alcuni codici:
Codice
Effetto
psi_full
Punti Psi al massimo
ubermensch
Il giocatore diventa "homo superior"
add_pool
Aumenta i punti "build pool"

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Mattscape

File Modifica Visualizza Vai Communicator ?

Indietro Avanti Ricarica Home Ricerca Naviga Stampa Sicurezza Stop

Segnalibri Indirizzo: http://home.mattscape.com

MATTSCAPE COMMUNICATOR V.1.0

Adoro i videogiochi. Adoro i libri. Per la transitiva non posso che adorare i libri sui videogiochi. Ne ho appena terminato uno che si intitola *Videogames. Elogio del tempo sprecato* di Ciro Ascione. Giudizio critico? Beh, il saggio "*presenta una contraddizione di fondo. Da un lato sembra esprimere fastidio e dissenso nei confronti della cultura tradizionale, della glorificazione del libro e del cinema come strumenti di ricatto da parte della "classe dei colti" [...]. D'altra parte, i motivi per i quali i videogames vengono esaltati appaiono gli stessi per i quali la cultura tradizionale apprezza i libri ed il cinema: la qualità della scrittura, l'ambientazione, la storia e così via. Lo stesso Ascione confessa di essersi occupato di videogiochi proprio perché li ritiene una zona franca, non contaminata dalla cultura cinematografica attuale. Che ci sia una punta di snobismo in tutto questo?*"

La domanda è retorica: sì, c'è molto snobismo e un pizzico di megalomania in *Videogames. Elogio del tempo sprecato.* Ascione Ciro, massmediologo trentenne discepolo di Abruzzese Alberto, arriva ad auto-recensirsi (il virgolettato di cui sopra è, infatti, farina del suo sacco) per prevenire una critica tutto sommato legittima. E non è l'unica possibile: già in apertura, Ciro dichiara di aver scritto questo saggio per convincere gli intellettualoidi nostrani che il videogioco è un medium dotato di un suo statuto autonomo, ma poche righe più tardi è costretto a riconoscere che "*la battaglia è in realtà già vinta*" e che "*gli eroi virtuali si sono profondamente radicati nell'immaginario*". Detto altrimenti: tanto rumore per nulla...

Ma Ascione, come il celebre profumo di Calvin Klein, ama le contraddizioni. Il nostro si fa un baffo delle aporie e confeziona un'analisi a metà tra il serio e il faceto, l'accademia e il bar sport. L'autore – che ha passato l'adolescenza nelle sale cinematografiche piuttosto che tra cassoni e flipper - appartiene "*anagraficamente alla prima generazione di videogiocatori*", ma non ha "*vissuto direttamente l'era dei computer casalinghi, del Commodore e dell'Amiga*". L'assenza ingiustificata da quella che può essere considerata una fase cruciale dell'evoluzione videoludica non ha tuttavia impedito ad Ascione di affrontare la questione con estrema lucidità. Al contrario, il suo sguardo si dimostra in più occasioni più penetrante di quello dei cosiddetti "esperti" o presunti tali che si riempiono la bocca di termini come "virtuale", "laracroft" e "playstation" manco fossero *M&Ms*. Bella, ad esempio, l'idea che il giocatore di scacchi di Maelzel rappresenti un'anticipazione del videogame in quanto incarnerebbe il desiderio dell'uomo di confrontarsi – dal punto di vista ludico – con il meccanico (p.29). Non solo. Ascione rifiuta nettamente le tesi di chi – psicologi e sociologi *in primis* – tendono ad associare il *videogame* alle sostanze stupefacenti e il *player* al drogato: "*definendosi lealmente ed esplicitamente come gioco, come territorio del fantastico, [il videogioco] ci aiuta a marcare la differenza tra l'universo reale e quello fittizio. Aiutandoci forse a recuperare il senso di realtà*" (p.38) Cronenberg probabilmente non condividerebbe (cfr. *eXistenZ*), ma si sa, i canadesi sono gente strana.

"I videogiochi sono la nostra più avanzata frontiera e forse il nostro più affascinante futuro" (Alberto Abruzzese)

Divertente, a tratti esilarante, il pezzo su "*Insert Coin*", dedicato ai *coin-op*, in cui Ascione miscela cartoni animati, sesso, molestie e allucinazioni perverse: "*Luci intermittenti, suoni metallici, la paghetta settimanale che scivola via nella fessura dove c'è scritto "insert coin" (fessura che rievoca minacciosamente l'immagine di un sesso femminile, di una prostituta elettronica voracemente interessata agli spiccioli che hai in tasca), ragazzi più grandi e prepotenti che vogliono spillarti il denaro e poi a casa, a goderti i cartoni animati del Grande Mazinga, quelli con una donna-robot dotata di missili enormi al posto delle tette*". Quando Manzoni incontra Aldo Nove. Non vorremmo però che, a questo punto, il nostro si montasse la testa senza libretto di istruzioni e poi finisse in uno spot di PlayStation a fare da spalla a Fi-Fi. Per scongiurare questa eventualità muoveremo non una, non due bensì tre critiche all'opera. E sia: a) PlayStation è stata introdotta nel '94 e non nel '96 (p.31), b) la tesi che l'ULtraHLE, l'emulatore di Nintendo64 per PC possa "*determinare la morte commerciale della console giapponese*" (p.44) non è minimamente condivisibile e c) l'analogia tra il basso costo dei masterizzatori e la diffusione dei fucili con la quale Ascione conclude una lunga recensione del libro della Herz (vedi *Elogio della pirateria informatica*, p.90) non regge: tentare di provarla è tempo sprecato. E non c'è lode che tenga, in questo caso.

Ma il pezzo forte di *Videogames. Elogio del tempo sprecato* porta la firma di Abruzzese. L'autore di classici della massmediologia come *Lo Splendore della TV* e *Forme Estetiche e Società di Massa* mette a fuoco nelle dieci pagine introduttive tutta la complessità del fenomeno videoludico. Abruzzese difende il medium elettronico dalle banalizzazioni e dalle semplificazioni dell'intellighenzia italiota e conclude che "*il videogioco non ha nulla a che vedere con le istituzioni del sapere, ma neppure con il bricolage post-moderno: è il godimento della dimensione post-umana*". Non ho la più pallida idea di cosa voglia dire, ma riconosco che suona decisamente bene.

matteobittanti
mbittan@tin.it

Ciro Ascione
Videogames. Elogio del tempo sprecato
minimum fax, Roma
Pagine 128, 15.000
Ottobre 1999

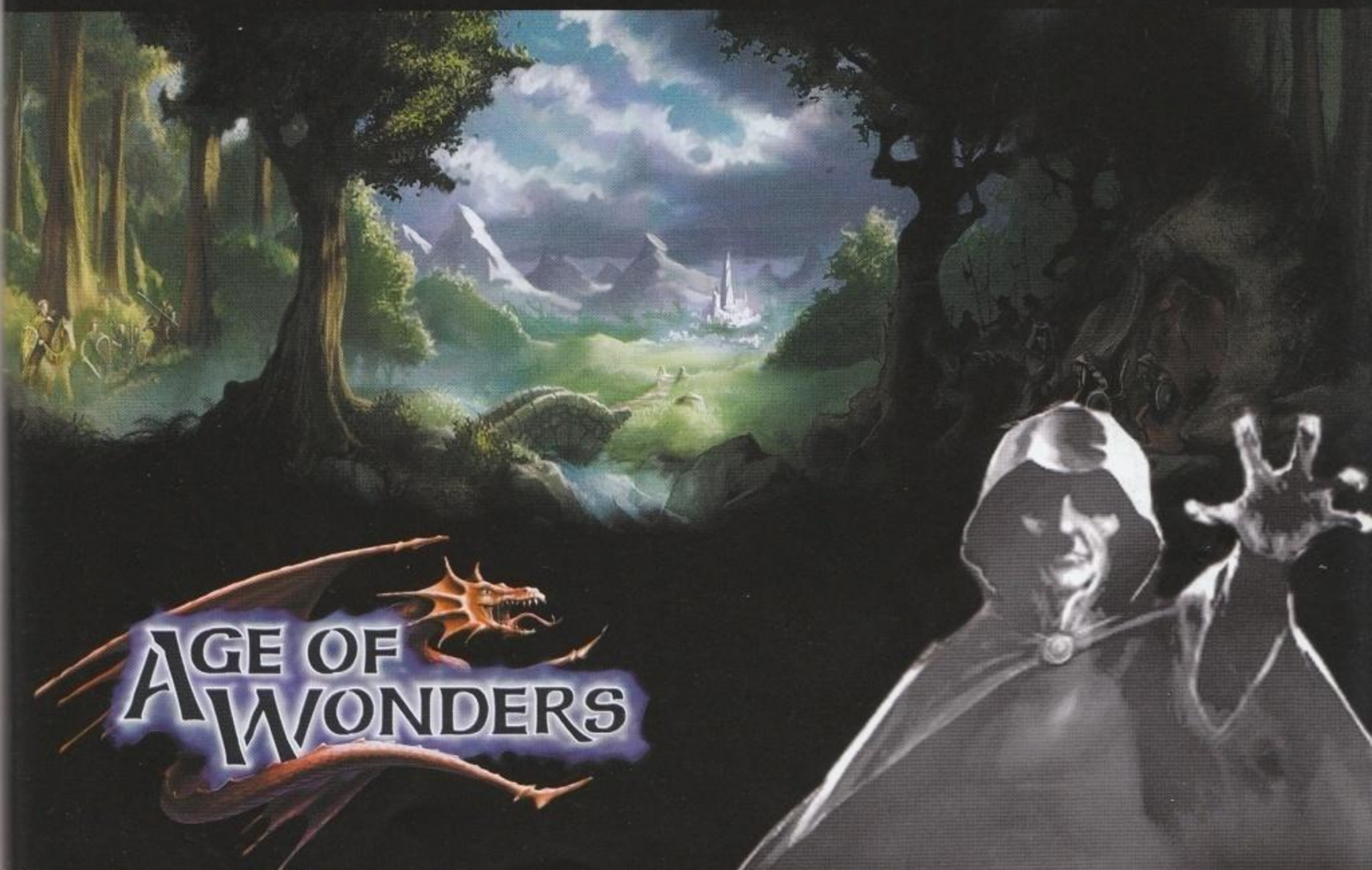
L'AUTORE: Dalla quarta di copertina: Ciro Ascione, trentenne, massmediologo e storico del cinema, ha pubblicato *Marylin Monroe* (Gremese, 1996) e *La grande bottega degli orrori* (Bulzoni, 1996).

Documento: Eseguito

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Al di là del Portale, Il Destino è un'Incognita.



Non importa se Elfo o Umano,
quello che conta
è la Virtù innata del Condottiero,
la Saggezza mediata dello Stratega,
la Caparbietà ostinata dell'Esploratore,
il Coraggio e la Forza del Combattente.

Solo così si Sopravvive al Destino.

www.ageofwonders.com

TRIUMPH STUDIOS · EPIC · www.godgames.com · TAKE 2

Cidiverte ITALIA
al gioco ti converte.

cidiverte.it · Fornitore Ufficiale AC Milan · PC Ed Rom

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

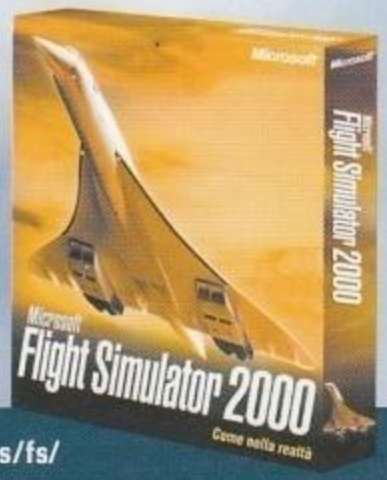
FLIGHT SIMULATOR 2000.
METTI 50.000 PIEDI TRA TE E IL RESTO DEL MONDO.

Il Concorde
Velocità Mach 2
Quota di crociera 50.000 piedi
Peso 350.000 libbre
E UN PILOTA: TU

Più realismo nella grafica 3D

Condizioni meteo scaricabili in real-time

20.000 aereoporti nel mondo



Decolla anche tu con il simulatore di volo più diffuso nel mondo, parti dal sito: www.microsoft.com/italy/games/fs/

Dove vuoi andare oggi?

Bell Helicopter

Microsoft, "
Boeing 737 e 777 sono marchi registrati della Boeing Compan

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/